

# Official PlayStation<sup>®</sup> №7 '98

## РОССИЯ

ПОСТЕР  
ТЕККЕН 3

ПРОХОЖДЕНИЯ:  
Rascal  
Ghost in the Shell

### В ДОМЕ:

Chill  
Tombi  
Motorhead  
Kagero  
Omikron  
Thrill Kill  
Vigilante 8  
Zero Divide 2  
Dead Ball Zone  
Auto Destruct  
Final Fantasy VIII  
The Fifth Element  
Brave Fencer Musashiden  
Rival Schools: United by Fate



00050607

UTER  
AINMENT



# WORLD CUP 98

## Продолжение знаменитой серии FIFA

**Самый реалистичный симулятор  
футбола с участием сборной России  
и русской документацией!**



### ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ:

Компания БУКА, Москва, 115230,  
Каширское шоссе, 1, корп.2  
тел. (095) 111-5156  
факс (095) 111-7060

E-mail: [buka@dol.ru](mailto:buka@dol.ru)  
Internet: [www.buka.com](http://www.buka.com)



ELECTRONIC ARTS™

**бука**



СПРАШИВАЙТЕ  
В МАГАЗИНАХ:

### GAMELAND Москва

Ул. Новый Арбат, 15  
С.к. Олимпийский, подъезд 8, "Новый Коллэйж"

### ДЕЛКОМ Москва

"Игромания", Рязанский пр., 46, Торговый комплекс

### ДЕНДИ Москва

Ул. Красная Пресня, 34  
Ул. Петровка, 12  
Ул. Никольская, переход м. Театральная  
Ул. Декабристов, 10/2  
Ул. Ленинский пр., 99

### СОЮЗ Москва

Ул. Старый Арбат, 6/2  
Ул. Дмитровское шоссе, 43  
Ул. Ленинградский пр., 33а  
Ул. Проспект Вернадского, 86, стр.2  
Ул. Мичуринский пр., 44а  
Ул. Ярцевская, 9

### ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР Москва

Ул. Новокосинская, 36  
Ул. Люблинская, 157  
Ул. Жулебенский бульвар, 9

### ФИЛПОРТ Москва

Ул. Большая Якиманка, 26, "Дом Игрушки"  
Ул. 2-я Филевская, 12, корп.2

### ФИЕСТА-2 Москва

Ул. Сокольническая пл., 4, "Зенит"

### СТИС Новокузнецк

Ул. Проспект Металлургов, 20  
Ул. Проспект Металлургов, 34, "Детский Мир"  
Ул. Кирова, 36, "Премьер"

### LITEPRO Ст. Петербург

Универмаг "Гостинный Двор" Невская линия

### ЛВТО Ст. Петербург

Торговая группа "48 часов"

### БИТМАН Москва

Сеть магазинов

### ДИАЛ Москва

Ул. Строителей, 11, корп. 1  
Ул. Садовая Каретная, 20  
Ул. Новослободская, 14/19  
Ул. Краснопрудная, 12, стр. 1  
Ул. Молдавская, 4  
Олимпийская деревня, 4







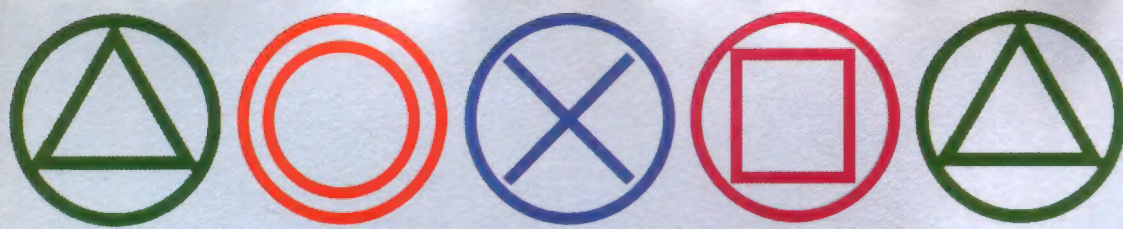
PAL

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT





# Official PlayStation™

№7 (6) Июль '98



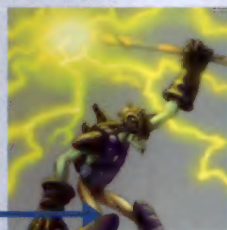
**НОВОСТИ**  
Новости с E3  
Планета PlayStation  
Интервью

6



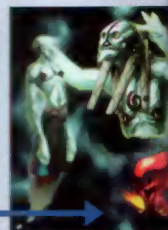
**НОВЫЙ**  
The Unholy War

21



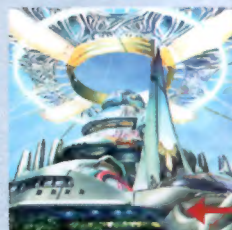
**НОВЫЙ**  
Omikron

30



**НОВЫЙ**  
Etric

32



**СКОРО**  
Final Fantasy VIII

12



**НОВЫЙ**  
C&C Red Alert:  
Retaliation.

22



**НОВЫЙ**  
Tactics Ogre

33



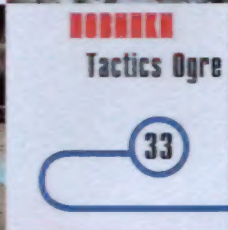
**НОВЫЙ**  
Small Soldiers

23



**НОВЫЙ**  
Brave Fencer  
Musashiden

26



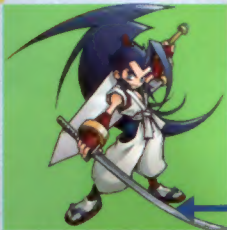
**НОВЫЙ**  
Rival School

34



**СКОРО**  
Spyro the Dragon

16



**НОВЫЙ**  
The Fifth Element

19



**НОВЫЙ**  
Lunar: Silver Star  
Story Complete

27



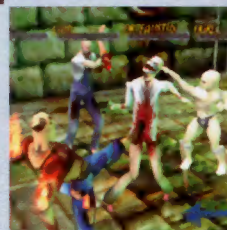
**НОВЫЙ**  
Dead Ball Zone

35



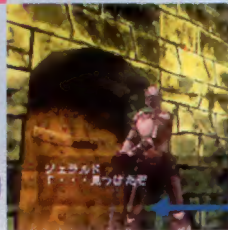
**НОВЫЙ**  
O.D.T.

20



**НОВЫЙ**  
Thrill Kill

28



**НОВЫЙ**  
Ka

36



**СКОРО**  
Armored Core 2

14





**РОВНИКИ**  
Crime Killer

37



**ОБЗОР**  
Circuit Breakers

50



**КОДЫ**

88



**ОБЗОР**

Auto Destruct

38



**ОБЗОР**

Tombi

52



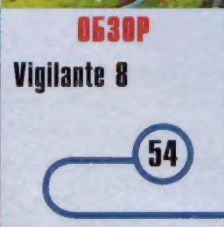
**ПИСЬМА**

96

**ОБЗОР**

Treasures of the Deep

40



**ОБЗОР**

Vigilante 8

54



**ОБЗОР**

Courier Crisis

42



**ОБЗОР**

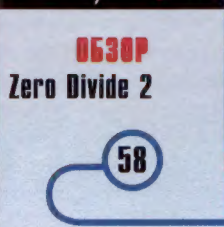
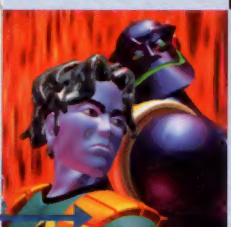
Chill

56

**ОБЗОР**

ReBoot

44



**ОБЗОР**

Zero Divide 2

58



**ОБЗОР**

Motorhead

46



**ПРОХОЖДЕНИЯ,  
ТАКТИКА**

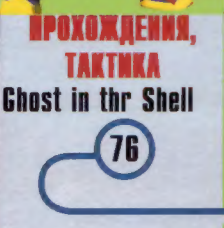
Rascal

62

**ОБЗОР**

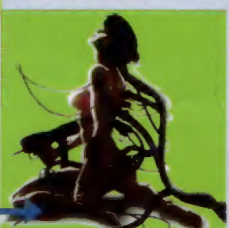
Blade

48



**ПРОХОЖДЕНИЯ,  
ТАКТИКА**  
Ghost in the Shell

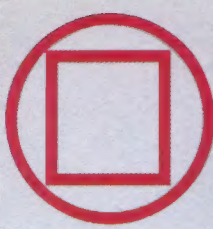
76



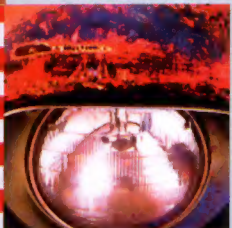
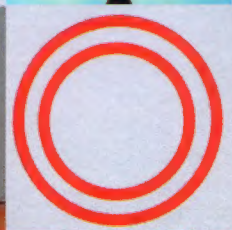
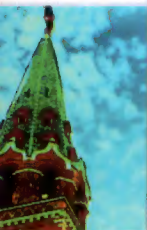
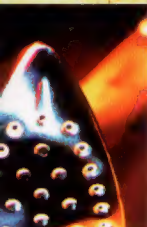
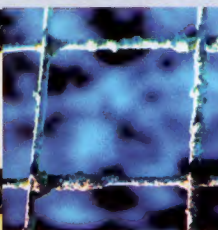
**СПИСОК ИГР**

Final Fantasy VIII	12	ReBoot	44
Spyro the Dragon	16	Motorhead	46
Armored Core 2	14	Circuit Breakers	50
O.D.T.	20	Blasto	48
The Fifth Element	19	Tombi	52
The Unholy War	21	Chill	56
C&C Red Alert: Retaliation	22	Vigilante 8	54
Small Soldiers	23	Zero Divide 2	58
Lunar: Silver Star Story Complete	27	Rascal	62
Thrill Kill	28	Ghost in the Shell	76
Dead Ball Zone	35	Space Jam	90
Omikron	30	Tekken 3	90
Brave Fencer Musashiden	26	Moto Racer	88
Elric	32	Mass Destruction	88
Tactics Ogre	33	Twisted Metal	88
Rival Schools	34	World Trac	91
Kagero	36	Rayman	91
Crime Killer	37	Tomb Raider 2	91
Treasures of the Deep	40	Cardinal Syn	91
Courier Crisis	42	Tekken	89
Auto Destruct	38	Theme Hospital	89
		Theme Park	89
		Three Lions	89
		Twin Bee	89
		Ray Tracers	89





# НОВОСТИ С ВЫСТАВКИ



Каждый год в конце весны перед началом мертвого летнего сезона все гиганты игровой индустрии вместе с десятками тысяч журналистов встречаются на крупнейшей специализированной выставке, посвященной электронным средствам развлечения, куда, разумеется, в большинстве своем входят компьютерные игры. Выставка называется **Electronic Entertainment Expo**, а если проще, то просто **E3**, и в этом году она проходила второй раз подряд в Атланте, где перед переездом в будущем году в Лос-Анджелес собрала рекордное количество посетителей — порядка сорок двух тысяч человек. Два гигантских подземных павильона Georgia World Congress Center в этом году встретили под сводами и представителей Official PlayStation.

Прошедший год выдался для платформы **PlayStation** необыкновенно удачным и продажи в течение него не только не падали, но даже постоянно росли, достигая все новых рекордных отметок. Ни конкуренция с другими производителями приставок, ни продолжающее медленно устаревать оборудование самой приставки не смогли помешать PlayStation укрепить свою лидирующее положение. Вполне понятно, что на E3 Sony вовсю постаралась показать, что чувствует себя настоящим лидером, королем игровой индустрии. Стенд компании был самым большим на выставке и находился в самом удачном месте, так что не заметить его было просто не-



возможно. По структуре своей он напоминал небольшой поселок с несколькими главными улицами, большими и необычными домами и даже с центральной площадью, на которой была сооружена круглая конструкция с представителями обслуживающих прессу департаментов **Sony Computer Entertainment**. Приятно сознавать, что нас встретили как старых добрых знакомых. На стенде Sony основную площадь занимали все же игры, ведь именно ради них мы проделали такой долгий путь. Надо сказать, что на этот раз для PlayStation выставка, несомненно, удалась. Были представлены практически все





предыдущие хиты на эту платформу, а общее количество игр для PlayStation на выставке зашкаливало за несколько сотен. Разумеется, обо всех из них наш журнал написать просто не в состоянии, да и не стоило бы это делать. Тем не менее, об основных крупных и интересных новинках мы обязательно расскажем. Поскольку большая часть игр была представлена независимыми разработчиками и издателями, то наиболее тесно работающие с Sony (такие как **Squaresoft**, к примеру), разместили свои экспозиции прямо на стенде Sony, остальные же (такие как **Capcom**, **Namco**, **Eidos**, **Pygynosis**) предпочли разместить свои стенды совсем рядом с гигантскими площадями Sony, так что все основные PlayStation'овские игры сконцентрировались фактически в одном месте. Если конечно «местом» можно назвать территорию в паре-тройку тысяч квадратных метров.

О несомненном превосходстве PlayStation над конкурентами говорила и гигантская вечеринка более чем на четыре тысячи человек, организованная компанией в один из дней выставки. Гигантская автостоянка поблизости от Georgia World Congress Center была превращена в место для празднования фантастического успеха платформы во всем мире. Японская кухня, расставленные повсеместно телевизоры с подключенными приставками с новейшими и еще не вышедшими играми, грандиозный фейерверк и трогательная речь президента SCEA — все это поставило присутствовавших поверить в то, что у Sony впереди еще большие успехи. Но вернемся в залы E3. Давайте пройдемся по самым интересным стендам выставки и попытаемся на них в поисках новых сногшибательных игр.

Сама **SCEA** на E3 представила гигантское количество игр, среди которых есть как несколько уже известных нам названий, так и парочка неожиданных открытий. Главным героем шоу, несомненно, стал **Crash Bandicoot**, который достаточно неожиданно предстал перед посетителями выставки сначала в виде новой игры **Crash Bandicoot 3: Warped**, а потом порадовал зрителей и самоличным присутствием. Трансляцию интервью виртуального Крэша (ани-



сколько рабочих станций Silicon Graphics) демонстрировали у входа на стенд при помощи двух гигантских экранов с диагональю что-то около пяти-десяти метров. Игра получилась такой же веселой и прикольной, как и первые две части, даже, пожалуй, еще веселее. Новый графический движок также показал, что способен выжать из PlayStation многое. Также Sony показала совершенно новую трехмерную детскую аркаду **Spyro the Dragon**, которой суждено стать бестселлером, ведь такого милого дракончика на экране вы еще не видели. Он вдобавок ко всему, умеет еще и летать, так что игроки будут без ума от счастья. Для более серьезной аудитории предназначался Sony'вский вариант Бондианы — игра **Syphon Filter**. Шпионский боевик в духе **Golden Eye**, со стильными уровнями и гигантским количеством возможностей. Конечно, это не **Metal Gear Solid**, но все же. Крайне порадовали присутствовавших давно ожидаемый **MediEvil**, действительно оказавшийся милой и крайне забавной бродилкой с легким налетом RPG, а также третья часть **Coolboarders**, ставшая намного красивее и сумевшая похвастаться достаточно удобным управлением.

Стенд **Squaresoft**, находившийся прямо на территории экспозиции PlayStation, был сделан из бронебояного железа и окрашен в зеленые и серебристые цвета. В стены его были встроены телевизоры с самыми новыми и ожидаемыми играми, которые будут издаваться новым подразделением **Square Electronic Arts**, а внутри находился шикарный маленький кинотеатр, в котором каждые десять-пятнадцать минут зрителям во всей своей красе представала **Parasite Eve**, кинематографическая RPG. В первый день выставки Square провела пресс-конференцию, посвященную новой компании Square Electronic Arts и ее планам на будущее. Выяснилось, что основной целью нового альянса станет обеспечение минимальных сроков для перевода игр с японского, что продемонстрируют и первые изданные игры — **Parasite Eve** в сентябре, **Xenogears** в ноябре и **Brave Fencer Misashi** (так **Musashinden** будет называться в Америке), а также максимально возможное проникновение японский игр на американский и европейский рынок. Напомню, что первоначально **Xenogears** вообще не должен был появиться на американском рынке. Теперь же у нас появится возможность увидеть эту игру на более-менее понятном языке. Однако главным событием на пресс-конференции стала официальная презентация **Final Fantasy VIII** в





Америке, на которой присутствовал один из продюсеров игры. Журналистам показали небольшой видеоролик с кадрами из игры и рассказали о новшествах в игровом процессе нового шедевра. Представители **Square**, правда, умудрились-таки порядком подпортить всем настроение, поскольку заметили, что несмотря на то, что игра выйдет в Японии к концу года, в США она появится не ранее осени 1999. Что уж говорить о Европе. Немного смягчить это неприятное известие смогло лишь сообщение о том, что вместе с *Parasite Eve* в сентябре выйдет дополнительный диск с демо-версиями *Xenogears* и *Brave Fencer Musashi*, а также, *Final Fantasy VIII*. В Японии эта же демо-версия появится на дополнительном диске в июле в комплекте с *Brave Fencer*. На следующий день нам удалось встретиться с президентом *Square Electronic Arts* и расспросить о проектах компании поподробнее — интервью вы сможете прочитать на страницах этого номера журнала.

**Konami** наконец-то порадовала всех полноценной играбельной версией **Metal Gear Solid**, привлекая огромное внимание



со стороны как прессы, так и обычных игроков. Благо, телевизоров с игрой на выставке было очень много и очереди практически не собиралось. Игра выглядела вполне близкой к завершению и объявленная дата выхода — 4 октября не кажется фантастической. Рассказать о *MGS* нельзя. Эту игру надо видеть, надо чувствовать, надо в нее просто играть. Причем обязательно. Думаю, что вам лучше не назначать на октябрь каких-либо важных мероприятий — *MGS*, если, конечно, он все-таки выйдет четвертого числа,

отнимет у вас все свободное время. О солидности игры говорит и то, что *Sony* планирует проводить рекламную кампанию игры самостоятельно, и намеревается выложить за нее несколько десятков миллионов долларов.

На небольшом, но очень насыщенном новинками стенде **Activision** царствовал дух Брюса Виллиса. Хотя, в отличие от предыдущей выставки он сам на стенде не появлялся, но зато на стенде *Activision* были представлены целых две игры с его участием — давно ожидаемый и несколько раз начатый с нуля **Apocalypse** и новая игра от **Kalisto** — **Fifth Element**, трехмерный боевик с голловомками по мотивам одноименного фильма.

**Eidos**, разумеется, не могла не показать **Tomb Raider III**. Как обычно, стенд был наполнен полуобнаженными претендентками на титул «настоящей Лары», и телевизорами с демо-версией *TR3*. Игра пока что далека от завершения, и уровни, показанные публике были только тестовыми, не имеющими отношения к финальному варианту. А сюжет новой игры пока что тщательно скрывается.

Помимо своей суперзнаменитости **Eidos** впервые показала широкой публике свою старую новую игру **Ninja**, выпуск которой теперь планируется уже чуть ли не на осень этого года. Игра многим понравилась, многим — нет, однако в целом впечатления можно назвать положительными. Посетители выставки, правда, сошлись во мнении, что игру можно было выпустить много раньше.

Стенд **Capcom** порадовал всех, во-первых, своими размерами, а во-вторых, уникальностью представленных игр. Несмотря на то, что особенного разнообразия в них заме-

тить не удалось, компания умудрилась привлечь внимание публики уникальной японской дракой **Rival Schools: United by Fate**, о которой вы сможете прочитать в этом номере журнала, а также обилием слухов, окружающих разработку продолжения *Resident Evil*. Вместо показа хоть какого-то моментика из третьей части нашумевшей игры

*Capcom* решила удовлетворить любопытство присутствовавших лишь анонсом новой версии *Resident Evil 2* с поддержкой нового контроллера *Dual Shock* и некоторыми новыми функциями. Что касается **Resident Evil 3**, то уже практически доподлинно известно, что игра выйдет на *PlayStation* и появится в продаже не раньше осени 1999 года. Четвертую часть игры *Capcom* разрабатывает уже для другой платформы.

**Namco** в очередной раз показала, что *PlayStation* является одним из основных направлений развития компании, и выдала несколько давно ожидаемых шедевров. Разумеется, наибольшее количество народа столпилось вокруг стендов с известным символом компании — великим и ужасным *Pac-Man*'ом. Незабвенный круглый герой теперь

вместе со всей игровой индустрией перебрался в три измерения и намеревается покорить мир. Игра **Pac-Man 3D**, планируемая к выпуску в начале следующего года и разрабатываемая американским подразделением *Namco*, является попыткой переноса простейшего игрового процесса двухмерной классики в 3D. Из того, что нам удалось увидеть, стало ясно, что называться трехмерным *Pac-man*'у еще рановато — ведь сделано для этого пока что мало-мало: *Namco* только несколько изменила угол обзора, ввела полигональные ландшафты и дала пузатому герою возможность кататься по коридорам не только по «рельсам», но так, как это ему



будет угодно. Тем не менее, игра, как и ее предшественница, получилась презабавной. Играть в *Pac-Man* так же интересно, как и много лет назад, и ни капельки шарма за прошедшие годы он не потерял. Трудно что-либо сказать о судьбе этого проекта, ведь мода на старые хиты постепенно заканчивается, тем более что ни графических новаций, ни особенных свежих моментов игра явно

не внесет. Зато этим собирается заняться своеобразное продолжение *Soul Edge* — игра под названием **Soul Calibur**, ранее проходившая в *Namco* под засекреченным названием **Namco Fighting**. Эта игра, которая вскоре поступит в залы игровых автоматов, а затем будет переведена и на *PlayStation*, обещает внести в жанр файтинга столько же новшеств, сколько порадовала поклонников *Soul Edge*. Графически игра достаточно близка к *Tekken 3*, а в ряде областей даже превосходит этот общепризнанный шедевр. В игре на момент показа было уже три новых персонажа, а шла она необыкновенно быстро — на порядок быстрее своих собратьев по «железу» игрового автомата. Разумеется, без *Теккена* на *E3* не обошлось, и *Namco* постаралась представить свой главный продукт этого года в самом лучшем







свете. Учитывая, что в Европе **Tekken 3** еще не появился, актуальность темы весьма высока. Еще одним знаменательным событием на стенде компании стал показ рисованной классической японской RPG под названием **Tales of Destiny**. Namco наконец-то раскрыла перед зрителями подробности проекта и сообщила о некоторых изменениях, которые затронут американскую версию игры. Они, в первую очередь, коснутся музыкального сопровождения и нескольких мини-игр, часть которых будет значительным образом переделана.

На выставке впервые перед изумленной публикой предстала, наверно, самая неудачливая игра всех времен и народов — **Heart of Darkness**, разрабатываемая уже на протяжении более пяти лет. По всей видимости, на сей раз эта необыкновенно красивая платформенная аркада стараниями **Interplay** и **Infogrames** увидит свет. В **Heart of Darkness** прекрасная графика, прорисованная в 16 млн. цветов, замечательная музыка и завораживающая анимация. Несмотря на тяжелый багаж прошедших лет, игра все еще впечатляет, и пусть ей не стать суперхитом, как это планировалось изначально, своих поклонников **Heart of Darkness** все же найдет.

Компания **GT Interactive** представила несколько весьма интересных и успешных уже нас заинтриговать проектов на своем огромном, наполненном десятками игр стенде. Прежде всего значительный интерес вызвало продолжение сериала **Oddworld** под названием

**Abe's Exoddus**. В новой игре улучшена графика и интерфейс, а количество словесных команд и качество AI повысились значительно. Ну а второй находкой, разумеется, стал известный всем **Док Нюкем**. В новой игре **Duke Nukem Time to Kill** он в очередной раз спасает планету от вторжения пришельцев. Перспектива от третьего лица, необыкновенно сильный движок, множество игровых возможностей — все это делает новое творение GT уникальным. Надо сказать, что еще два месяца назад во время визита представителей GT Interactive к нам в редакцию «Official Play-Station» успела разглядеть весь потенциал новой игры и теперь с нетерпением ждет ее выхода.

К сожалению, объем статьи ограничивает мои возможности, и поэтому вынужден на этом завершить свой рассказ. Е3 дарит журналистам бесценный подарок — множество информации. Думаю, что мы сможем использовать полученные сведения по назначению и в свою очередь подарить вам самые свежие и интересные новости. О большей части достойных игр, показанных на Е3 в этом году, вы еще услышите, в том числе и со страниц нашего издания. ☒



# ИГРОМАНИЯ

Весенняя эпидемия  
В разгаре!!!



Слушайте доктора -  
он Вам пропишет!..

— PC-CD,  
Sony Playstation,  
Nintendo64,  
Sega Saturn,  
Mega Drive,  
Game Boy,  
Tamagochi,  
joysticks,...

Магазин

"Игромания"

379-68-27

ЕЖЕДНЕВНО!

Рязанский проспект 46/3

Проезд: м. Рязанский пр.

Торгово-пешеходный комплекс



# Планета PlayStation.

## Новости от Sony.

После того, как купленное в 1993 году компанией Sony английское издательство Psygnosis не смогло получить в прошлом году прибыли, его материнская компания решила самостоятельно заняться перестройкой его работы. Для начала Sony решила немного сократить персонал компании и закрыть одну из ее лондонских студий. Этого оказалось мало, и Sony приняла решение несколько поубавить финансирование Psygnosis, при этом не вмешиваясь в его внутреннюю политику. К сожалению, и этого оказалось мало, и компании затем пришлось распрощаться с ее президентом и его заместителем. Но на этом изменения в Psygnosis не закончатся. Так, к примеру, уже в ближайшее время Sony намерена еще более «подчистить» ее руководящий состав и, скорее всего, закрыть разработку нескольких менее перспективных проектов. Как все эти действия скажутся на будущем компании, пока неизвестно, однако уже сегодня становится ясно, что золотые деньки для Psygnosis уже закончились, и ему уже более не удастся периодически «радовать» нас довольно посредственными произведениями и тем самым приносить своей материнской компании одни убытки. А тем временем вышеназванный Psygnosis с радостью отпраздновал о том, что ему удалось подписать с Microsoft договор о сотрудничестве, в соответствии с которым уже в ближайшее время владельцы PlayStation смогут получить себе в библиотеку те игры, которые им были ранее изданы на персональном компьютере. Таким образом, известная стратегическая игра как **Age of Empires**, уже в этом году сможет появиться на 32-битной игровой системе от Sony.

Но наведение порядка в Psygnosis не стало единственным нововведением в политике компании. В частности, ее американское отделение по разработке игр, Sony Interactive Studios America, недавно получило независимость. Теперь уже под именем 989 Studios эта студия продолжит свою деятельность совершенно самостоятельно. Считается, что данное изменение в статусе компании произошло по причинам того, что Sony решила полностью перенести груз ответственности за успехи и неудачи своих подразделений со своих плеч на плечи самих разработчиков. А тем временем сама Sony продолжит практику издания игр сторонних компаний для платформы PlayStation. В частности, Sony объявила о том, что в ближайшее время ей посчастливится издать сразу несколько игр, разработанных компанией Disney. Кроме того, издательство Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) приобрело права на издание в Европе нашумевшей японской игрушки **Bust a Move**, о которой мы писали в одном из предыдущих номеров нашего журнала. Получив новое название **Bust a Groove** эта игра должна будет появиться у нас в продаже уже осенью этого года. Также издательство еще раз подтвердило тот факт, что уход одной из солисток из группы Spice Girls никак не повлияет на выход широко разрекламированной игры **Spice World**. В ней, как и ожидалось, вы сможете

встретить весь коллектив группы в своем первоначальном составе.

## Слухи и факты о PlayStation 2.

Авторитетное издание Businessweek в одном из своих последних номеров решило познакомить своих читателей с настоящим и будущим корпорации Sony. И, естественно, в этой заметке не обошлось без упоминания как самой игровой приставки PlayStation, так и ее наследницы в лице PlayStation 2. Для того, чтобы прояснить ситуацию, журналисты обратились непосредственно к главе компании Sony Computer Entertainment, который в своем интервью изданию подтвердил давно ходящие слухи о том, что Sony уже успела обратиться в нескольким ведущим японским издательствам с предложением рассмотреть возможность выпуска своих игр на их новой консоли. Кроме того, президент SCE сообщил прессе о том, что Sony всерьез рассматривает возможность использования в своей новой приставке проигрывателя дисков стандарта DVD. К сожалению, ничего более конкретного представитель Sony сказать не смог, так что конкретная дата выхода этой новой консоли и ее технические возможности пока остались покрытыми тайной. Тем не менее сам журнал Businessweek предположил, что пока у PlayStation дела идут хорошо, появления PlayStation 2 можно и не ждать. А это означает, что только самые непредвиденные обстоятельства смогут заставить Sony изменить свои планы и выпустить новую приставку ранее 2000 года.

## Выход игры по фильму

### Tomorrow never dies отложен.

К большому сожалению, издательство MGM Interactive объявило миру о том, что выход ее многообещающей игрушки по последнему фильму о Джеймсе Бонде был отложен до весны 1999 года. Причиной такого решения стало намерение компании сделать из игры настоящий мегахит, который не посрамил бы имени Бонда.

## Издательства анонсируют новые игры.

Как стало известно, не только такому хиту на персональном компьютере, как **Age of Empires**, посчастливится получить второе рождение на игровой приставке PlayStation. В частности, издательство Activision наметило журналистам о готовящемся переводе знаменитой игры **Quake 2** для нашей ненаглядной консоли. Но на PlayStation, скорее всего, появится не простой перевод этой знаменитой игры, а ее особая версия, специально адаптированная для данной системы. Во что это затея в конце концов выльется, пока непонятно (мы еще даже не видели ни одной картинке из игры). Однако сам факт того, что легендарный **Quake 2** появится и на PlayStation не может нас не порадовать. Вместе с тем, представители Activision намекнули на то, что компания вскоре должна приступить к работе над продолжением своей популярной игры **Vigilante 8**. И если все сложится благополучно, то можно будет ждать ее появления в продаже осенью следующего года.

В то же самое время японское издательство Square объявило о начале разработки своей новой игры в не свойственном для нее жанре гонок. А команда создателей **Gran Turismo**, наоборот, объявила о начале разработки некой трехмерной RPG, естественно, для PlayStation. Детали же этих двух интересных проектов пока неясны, так что подождем с выводами. И напоследок вам наверное будет интересно узнать, что компания Fox Interactive объявила о начале работы над продолжением своей популярной игры **Die Hard Trilogy**. Во что конкретно выльется вся эта затея мы пока не знаем, но обещаем вновь вернуться к этому вопросу спустя некоторое время.





# Интервью

с Юном Ивасаки (Jun Iwasaki), президентом  
компании Square Electronic Arts



Компания **Squaresoft** не нуждается в представлении — ее замечательные игры являются эталонами в своих жанрах, и Square по праву носит звание одного из лучших разработчиков и издателей видеоигр в мире. Совсем недавно, пару месяцев назад, Square объединила усилия по завоеванию рынка с крупнейшим издателем видео и компьютерных игр в мире Electronic Arts, создав компании Square Electronic Arts в США и Electronic Arts Square в Японии. Первые результаты работы новообразованных компаний Square и Electronic Arts продемонстрировали в конце мая на выставке E3 в Атланте. Мы, разумеется, не упустили шанса не только хорошенько посмотреть на плоды совместной работы двух гигантов, но и получили шанс пообщаться с президентом компании Square Electronic Arts, который поделился с нами самыми последними новостями.

**Official PlayStation:** Расскажите, пожалуйста, о новой компании, о ее задачах и об играх, которые вы намереваетесь выпустить в ближайшее время.

**Юн Ивасаки:** Несколько месяцев назад мы организовали вместе с Electronic Arts две независимых компании: одна из них Square Electronic Arts в Америке, которая на 70% принадлежит Squaresoft, а на 30% — EA. Вторая компания называется Electronic Arts Square, и ею на 70% владеет EA, а на 30% — Square. Для американской компании приоритетной задачей является максимально быстрый выпуск японских игр Square на американский рынок, и уже в сентябре выйдет первая из игр — Parasite Eve, за ней последуют Xenogears, Bushido Blade 2 и Brave Frontier Mushashi. В следующем году осенью мы выпустим Final Fantasy VIII.

**О.Р.:** А чем намеревается заниматься японское отделение компании?

**Ю.И.:** Electronic Arts планирует выпускать на японском рынке все свои спортивные игры, а также некоторые из своих американских игр на PlayStation. Также компания имеет планы по выпуску некоторых игр на PC. Игры будут выпускаться под логотипом Electronic Arts и, думаю, имеют неплохие шансы на успех. Помимо этого отделение Electronic Arts Square также намеревается создавать свои собственные игровые проекты для Японии и выпускать их там. Эти игры также могут попасть и в Америку благодаря нашему совместному предприятию.

**О.Р.:** Каково будет количество японских игр, которые вы намереваетесь выпускать на американский рынок ежегодно? Намереваетесь ли вы переводить на английский большую часть продукции Square?

**Ю.И.:** Некоторые игры, которые Square публикует в Японии, довольно «странны» для американского игрока, и поэтому я не думаю, что мы будем переводить их на английский. В будущем же Square планирует выпустить от 10 до 14 игр, и мы займемся переводом 5-8 из них.

**О.Р.:** Насколько Square в данный момент довольна платформой PlayStation, для которой создаются практически все игры компании — PlayStation. Каким вы видите будущее этой платформы, сколько времени, по-вашему, она еще сможет оставаться на рынке?

**Ю.И.:** Это действительно сложный вопрос. Именно сейчас, во время E3, вокруг ходят слухи о новой приставке от Sega — Dreamcast, о том, какая это замечательная платформа и так далее. Ввиду того, что Square тесно сотрудничает с Sony, мы имеем некоторое количество совершенно засекреченной информации о возможной PlayStation 2. Мы пока что не приняли решение по поводу того, какая из этих платформ имеет большие шансы на успех. Что касается PlayStation, то я думаю, что в ближайшие два года эта платформа будет продолжать лидировать на

рынке, и мы не собираемся сворачивать работы над играми для нее. Однако на будущее гарантировать ничего нельзя. Square — независимая компания, и она будет работать только с теми платформами, с которыми ей удобно и выгодно работать. Проект Dreamcast нас весьма заинтересовал, однако мы пока не готовы что-либо анонсировать и о чем-то официально заявлять.

**О.Р.:** Давайте теперь поговорим о ваших новых играх. Нам удалось посмотреть на Parasite Eve в японском варианте и немного поиграть в американскую версию здесь, на E3, и надо отметить, что «кинематографическая» часть игры сделана попросту великолепно. Однако некоторые сомнения возникают в оценке системы боя, когда героиня должна практически все время в течение хода бегать по маленькому квадратику перед камерой. Почему вы выбрали для новой игры именно такую систему боя?

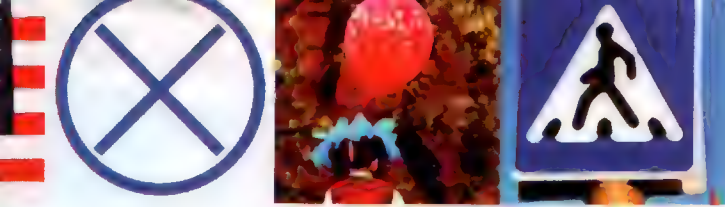
**Ю.И.:** Нам тоже не кажется, что она является идеальной, и мы надеемся, что в следующих играх нам удастся сделать что-то новое и более интересное. Однако ответ на ваш вопрос заключается в следующем: наша компания никогда не боится экспериментировать и именно поэтому старается максимально разнообразить свои игры. Если вы играли в Final Fantasy VI и Final Fantasy VII, то вы поймете, что это, несмотря на все сходства, все же разные игры. То же самое и с Parasite Eve — мы попросту пытаемся внести в жанр побольше разнообразия. Боевая система в Parasite Eve имеет одно неоспоримое достоинство, помогающее игроку лучше чувствовать атмосферу, — она постоянно держит его в напряжении. Пусть и не очень элегантно, но она не позволяет «отойти попить кофею». Parasite Eve — это кино, и прерывать течение времени в нем просто нельзя. Потому-то и пройти игру можно, в принципе, за день.

**О.Р.:** Персонажи в следующей игре Final Fantasy VIII — совершенно не похожи на типично японских героев. Весь дизайн игры стал каким-то более «европеизированным». Появились нормального вида деревни и города, герои имеют нормальные пропорции телосложения, игра практически не похожа на игру от Square. В чем причина резкого изменения дизайна?

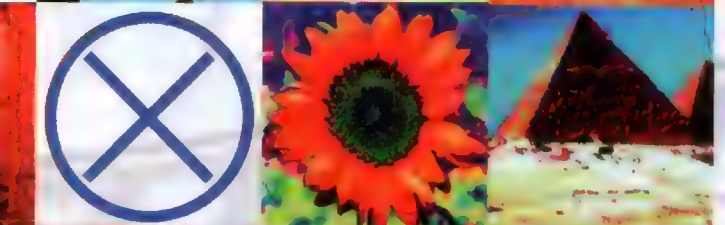
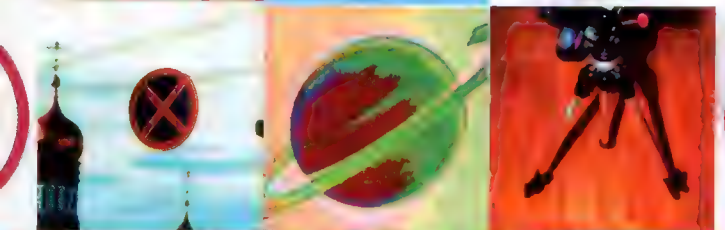
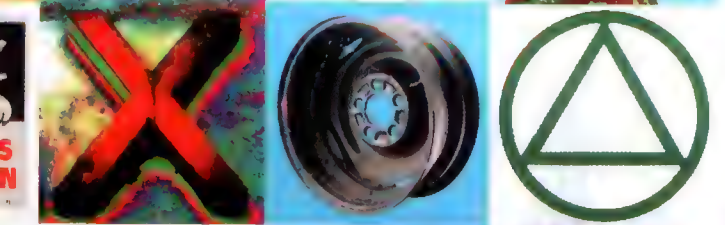
**Ю.И.:** Вы несколько преувеличиваете с отсутствием японского дизайна, однако в целом вы правы. В том-то и прелесть Final Fantasy, что мы можем свободно изменять дизайн в каждой игре, и ни одна из них обычно не бывает похожа на другую. В этот раз нам захотелось перейти от типичной фэнтези, сказки, к фантастике, и, может быть, сделать еще более кинематографичную игру, чем Parasite Eve. В Final Fantasy VIII рассказывается прекрасная история, история любви. И нам кажется, что FF8 должна стать самой лучшей серией в истории — настолько хорошо там приглажены все сюжетные элементы. Немного подождите, и вы убедитесь в этом.

**О.Р.:** Большое спасибо за беседу. Будем надеяться, что Square никогда не будет нас разочаровывать.





СК ○ РО



# FINAL

Прошло уже достаточно много времени с момента выхода в свет очередной серии одного из самых популярных японских ролевых сериалов. Final Fantasy VII получила все мыслимые и немыслимые призы, гигантские рейтинги журналов и была продана огромным тиражом. Хотя злые языки уже тогда твердили, что Square так и не удалось переплунуть свой предыдущий шедевр — шестую часть Final Fantasy. Но что FF7 смогла сделать отлично, так это обратить внимание игрового сообщества на японские RPG. Игра объяснила всему миру, что в японские RPG играть не только «можно», но и очень приятно, открыла всем глаза на это необычайное искусство, каким является создание классических примеров RPG в Японии. Взаимопроникновение культур началось. И в полной мере оно получит продолжение в лице Final Fantasy VIII — игре, которая должна окончательно показать миру то, что этот жанр принадлежит всему миру. Так что Square, затеявая очередную Fantasy, оказалась в совершенно бесприоритетной ситуации: какова бы ни была восьмая часть — ее все равно примут на «ура».

В конце мая, спустя две недели после официальной презентации игры в Японии, Squaresoft на пресс-конференции, проходившей в рамках выставки E3, представила свое творение на суд американских и европейских журналистов, показав отрывки из демонстрационного ролика японской пресс-конференции. Несмотря на то, что он оказался коротковат, примерное представление об игре у нас уже сложилось. Несомненно, Squaresoft в разработке FF8 полагается на новое направление своей дея-





# FANTASY VIII



ИЗДАТЕЛЬ: *Square EA*

РАЗРАБОТЧИК: *Squaresoft*

тельности — создание полноценного интерактивного кинематографа. А после успеха *Parasite Eve* Square окончательно убедилась в правильности выбранного направления. *Final Fantasy VIII* — это длинное, наполненное неожиданными поворотами и эффектными сценами, полное необыкновенной красоты кино, но в рамках игры. Удивительно, как тонко сочетаются в FF8 эти два элемента, две основы целостного произведения.

Еще один шок — совершенно необычный сюжет. Дистанцируясь от прошлых начинаний в сказочных мирах, Square на сей раз предлагает нам окунуться чуть ли не в футуристический мир. Отныне *Final Fantasy* —



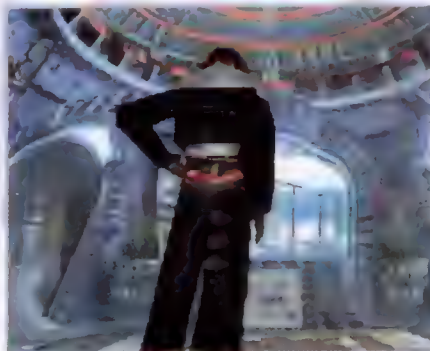
уже не мультик. Наличие сказочного сюжета только нарушило бы замыслы создателей. Square создает драму. Новый мир игры странный. Судя по тем кускам его, что нам удалось увидеть, это некая планета, на которой уникальным образом сочетаются футуристические конструкции в духе сюрреализма, старые типично европейские городки с пагодами и фонтанами на каждой площади, весьма удивительные технические средства. И все это изображено со значительно большим реализмом, большим количеством деталей, чем в FF7. Сами герои также стали наконец-то походить на людей, хотя, конечно, потеряли часть своего японского шарма, но зато опять-таки стали лучше подходить для выполнения задачи — вызывать переживания у игрока.

Основная тематика — любовь. Если в прошлых сериях любовь была лишь чем-то вроде побочной линии, сопутствующим «приключением», то в FF8 Square опять



пошла на изменения. Да, приключения будут, но основной канвой все равно останется история романтических взаимоотношений главного героя, некоего молодого капитана по имени Squall Lionheart, со своей возлюбленной. Ее, разумеется, придется спасти, но далеко не все так просто. История обещает быть закрученной сверх всякой меры. Героев в игре также будет очень большое количество. По сравнению с полутора десятками основных персонажей, FF8 предложит играющим около полусотни действующих лиц, что на порядок усложнит ситуацию. Да и сама игра будет продолжаться намного дольше, чем FF7. По заверениям разработчиков, тот минимум, за который вам удастся пройти игру, равен 100 часам. То есть мы можем вполне рассчитывать на месяц-другой напряженного времяпрепровождения.

С технической стороны изменений не так уж и много. Помимо улучшенного движка и соблюдения пропорций персонажей серьезные переделки коснулись и движка для битв. Теперь практически на все поверхности, в отличие от *Final Fantasy VII*, будут



нанесены текстуры, а скорость смены кадров во время сражений еще немного возрастет. Каким образом создателям удалось выжать из PlayStation такую производительность, пока неясно. Поскольку действие всех заклинаний будет полностью перерисовано, то и ощущения *deja vu* у вас не возникнет. Более того, появится и множество новых приемов. Относительно магической системы известно пока немного, так что с обсуждением этого вопроса лучше подождать. В бою смогут участвовать одновременно до четырех персонажей, так что простор для планирования тактики боя у вас еще более расширится.

Square на этот раз точно знает, что надо



сделать. *Final Fantasy VIII* станет именно такой игрой, от которой совершенно невозможно будет оторваться. Конечно, пройдя ее один раз, вернуться к ней вторично вам, наверное, и не захочется — в этом печальный момент изменения концепции сериала — но уж те-то часы, что вы проведете с игрой впервые, запомнятся надолго. «Унесенные ветром» от индустрии видеоигр? Очень может быть.

*Final Fantasy VIII* появится в Японии уже к Рождеству этого года на пяти дисках. Американской же версии, по всей видимости, придется ждать до осени следующего. Но демо-версия будет доступна уже в сентябре вместе с американской версией *Parasite Eve*.







# ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA 2

**ИЗДАТЕЛЬ: ???**

**РАЗРАБОТЧИК: From Software**

Чу! Слышишь лязгающее эхо шагов в тишине? Они идут. Они все ближе и ближе. Им незнакомо чувство жалости. Жалость — это слабость, а слабость — это поражение. У них нет близких. Их единственный друг и надежда на выживание — многотонная стальная машина. Они — члены элитной армии наемников Ravens. Их тени уже на порогах ваших домов, и скоро вам предстоит встретиться с ними лицом к лицу. Дамы и господа, встречайте — Project Phantasma.

Вот оно, долгожданное продолжение полюбившейся многим Armored Core. Работа по адаптации для европейского рынка идет полным ходом, и уже в конце года игра должна будет появиться на прилавках магазинов. Правда, увы, пока только в США, но европейская версия тоже не за горами.. Итак, что же ждет игроков?

Сперва небольшая ложка дегтя. Project Phantasma можно назвать Armored Core II только с большой натяжкой. Более всего к этой игре подходит определение «набор дополнительных уровней» (или, как говорят владельцы персональных компьютеров, add-on). Add-on, получивший широкое распространение на PC, для PlayStation все еще в диковинку, а жаль — ведь вещь эта в высшей степени нужная и полезная. Вам даются новые уровни, оружие, противники — в общем, все, что нужно ярому поклоннику, прошедшему оригинальную игру вдоль и поперек. И хотя графика, управление и игровой процесс остаются практически неизменными, add-on все же дает



то, что нужно настоящему игроку — еще больше любимой игры.

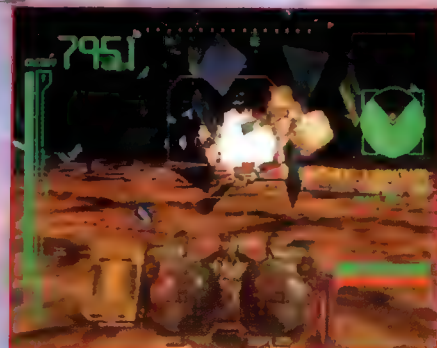
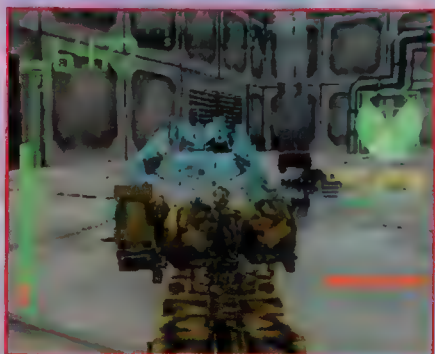
Игровой процесс Project Phantasma практически полностью копирует оригинальный Armored Core. Вы по-прежнему член профсоюза наемников Raven, предлагающего свои услуги в решении щекотливых вопросов сильным мира сего. И все так же на выбор вам дается несколько очень рискованных миссий, прохождение которых и является целью игры. Выполнив поставленную перед ним задачу, игрок не только повышает свой боевой рейтинг, но и зарабатывает звонкую монету, которую потом может вложить в ремонт и усовершенствование своего робота, которых всего в игре будет 49. Вам дана свобода по своему вкусу изменять ноги, руки, корпус вашей боевой машины, а также подбирать навесное и ручное оружие.

К сожалению, в игре будет всего 17 уровней, но авторы заявляют, что упор будет сделан не на количество, а на качество. Миссии станут глубже, продуманней. И теперь для их прохождения потребуются не только развитые рефлексy, но и умение стратегически мыслить. Задачи, стоящие

перед вами, будут отличаться достаточным разнообразием. Сопроводить шаттл в безопасное место, уничтожить вражеский конвой, проникнуть на территорию противника, прорвать линию обороны — вот лишь малая толика того, что будет ждать игрока на просторах Project Phantasma. В общем, будет где развлекаться. Сюжет игры по сравнению с первой частью обещает стать более линейным. На сегодняшний день запланировано всего две сюжетные развилки. Это, конечно, лучше, чем ни одной, но все равно как-то маловато.

С технической стороны игра практически не изменилась. Здесь все вполне прилично и пока придраться не к чему. Что касается игрового процесса, то здесь пока трудно сказать что-либо определенное. Игроков вряд ли ждет что-либо особо оригинальное. Режим прохождения по миссиям, дуэль с компьютерным или живым оппонентом (игра поддерживает многопользовательский режим) — вот в общем-то и все.

На данный момент еще трудно предполагать, будет ли продолжение лучше или хотя бы на уровне оригинала. Время все расставит по местам. Но в любом случае, когда неплохая игра обретает продолжение, это всегда интригует. Вердикт: дожидаться стоит.

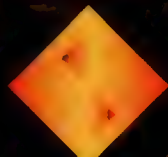






# DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





# SPYRO THE DRAGON

**ИЗДАТЕЛЬ: SCE**

**РАЗРАБОТЧИК: Universal**

Назвать выставку E3 цивилизованным событием, в котором все расписано по минутам, все можно запланировать или спрогнозировать, совершенно невозможно. В этом смысле помещение этой гигантской выставки похоже, скорее, не на европейский торговый центр, а на восточный базар с его непредсказуемостью и глобальностью количества происходящих действий. На E3 трудно за чем-либо уследить и даже крупнейшие американские новостные игровые службы, имевшие возможность послать на E3 по несколько десятков корреспондентов, зачастую умудрялись не замечать крупных событий. Говорят, что аппетит приходит во время еды. То же самое и с играми. Если в первый день все внимание было сосредоточено на грядущих хитах, о которых и так уже было известно немало, то в последующие дни выставки внимание публики оказалось сосредоточено уже на просто хороших играх. Коих было много.

## День первый.

В первый день работы на E3 впечатлений масса, но все они какие-то странные. В голове шум, в глазах яркий свет, а ноги желают идти сразу в нескольких направлениях. Передвигаясь пробежками от стенда к стенду, во время четвертого или пятого круга по экспозиции начинаешь замечать отдельные детали. Да, это Midway, это Capcom, это Konami. Стенд Sony — это вообще не стенд. Это маленькое государство. Может быть, чуть поменьше Ватикана. Из необъятной мглы рекламных лозунгов, плакатов, мониторов и симпатичных девушек, олицетворяющих собой очаровательных героинь игр или спутниц героев тех же интерактивных боевиков, бродилок, стрелялок и прочих разностей начинают проступать собственно игры.

Наматывая очередной круг по западному залу E3, пробираясь через дебри стенда Sega от Zelda к Metal Gear Solid в свободную минутку, выдавшуюся между встречами, я



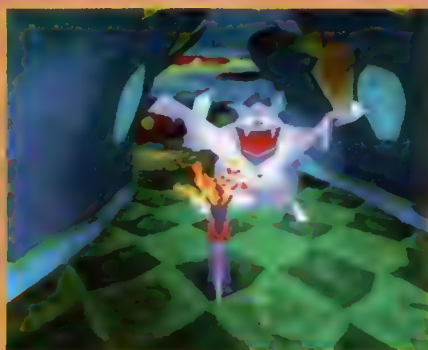
подвергся дерзкому нападению. Пока автор сего опуса разглядывал карту стенда Sony, откуда-то сверху на него налетело жуткое создание. Это был гигантский плюшевый фиолетовый дракон, который по совершенно безумной траектории выписывал круги над шестиугольной тумбой, разукрашенной с каждой из сторон телевизорами. Разумеется, делал он это не по собственной прихоти, а по приказу руководящей инстанции, то есть толстого стального стержня, который аккуратно эскортировал чудище



по кругу. Возможно, это и смешно, но в тот момент смешно не было. Позабавившись вдоволь над собственной пугливостью, я продолжил путь к ненаглядному MGS. И отлично провел время. Все оставшиеся пять минут.

## День второй.

Шумы несколько поутихли и слились в какой-то единый гул на границе сознания. Свет также более не режет глаз и, скорее, ощущается как легкая дымка или привыч-







... туман. Удивительнее всего дело обстоит с ногами. Они явно чувствуют себя частью марафонского бегуна и намерены ставить рекорды, поспевая за белым расписанием. В сотый раз проходя лабиринты стенда Sony, я обнаружил несколько новых игр. Откуда они там взялись, понятия не имею. Не исключен вариант, что вчера попросту не заметил. Попытка выбраться на свежий воздух, заметил старого приятеля — фиолетового дракончика. Плюшевый приятель в очередной раз с шумом проехал новый круг и похвально подмигнул. Или мне это только кажется... Посмотрел на забавного вида шестиугольную тумбу и прочитал название: Spyro the Dragon. Ну что ж, приятно познакомиться. Оказалось, что это не только дракона так зовут, но и игру, которую он так ревностно охраняет последние сутки. Заинтересовавшись происходящим на экранах, я приблизился к дракону и даже взял в руки геймпад. Игра оказалась достаточно забавной. Маленький, но совершеннолетний дракончик летает по трехмерным уровням, убивает врагов и приближается к заданной цели. Какой — пока неизвестно. Полигональная графика, симпатичные текстуры, высокая для PlayStation скорость действия. В общем, игра достойная и очень перспективная. Поиграв минут пять, заспешив на очередную встречу, а перед закрытием экспозиции вечером опять заглянул на стенд Sony и еще минут десять погонял дракончика по его симпатичным мирам. Конечно, ничего особенного, но что-то в этой игре есть...

### День третий.

Последний день безумия под названием E3 над Атлантой зарядил дождичек. Круп-



ленькие капельки воды с неба не падают — они оттуда сыплются. В изрядных количествах. А странный фиолетовый дракончик все манит. Совершенно непонятно, в чем его магия. Несмотря на то, что дел целое море, я все-таки нахожу пару свободных минут и вновь иду к заветному стенду. Spyro все так же безнадежно продолжает крутиться на своем шесте, а вот народу у тумбы стало значительно больше, чем вчера или позавчера. Видимо, многие люди уже пресытились «стопроцентными хитами» и захотели чего-то забавненького и свеженького. Spyro the Dragon — это и есть та самая новая игра, к которой многих тянет. Вроде бы стандартная аркада, платформер чистой воды, можно даже сказать, клон Crash Bandicoot, но с глубиной и свободой действий, вряд ли сопутствующими этому жанру. У дракоши есть крылья, а значит, он может летать. Правда, получается это у него плоховато, никак малыш не может подняться очень высоко или выполнять какие-то сногшибательные маневры, но все же...



проект заинтересовал меня настолько, что стало ясно — разговора с разработчиками не миновать. Они традиционно для E3 были неподалеку. И с радостью рассказали об игре все, что знали.

Оказывается, фиолетовый дракончик летает по уровням и уничтожает безумные полчища врагов не просто так. Он это делает с одной единственной целью — освободить из плена сотню своих собратьев, заколдованных злой волшебницей и превращенных ею в большие кристаллы. В игре имеется шесть гигантских миров, в которые постепенно и будет проникать наш герой, при этом в каждом из этих шести больших миров имеется еще по шесть уровней, на которых и спрятаны кристаллизированные статуи дракошиных друзей и родственников.

Среди совершенно уникальных для PlayStation технологий разработчики особенно гордятся необыкновенно крупными мирами с обилием текстур, которые загружаются в память приставки прямо «на ходу», без утомительных экранчиков с бесконечными loading... Графика в игре необычайно хороша, текстуры представлены чистыми и четкими, благодаря отсутствию



необходимости втискивать весь уровень в два мегабайта памяти приставки, а набор спецэффектов просто впечатляет. В игре реализованы эффекты прозрачности, несколько уровней коррекции текстур, а движок оптимизирован настолько, что обещает производительность не менее 30 кадров в секунду. Движок уже сейчас выглядит вполне неплохо, однако разработчики утверждают, что это «рабочая версия, почти что без текстур, с малым количеством объектов» и так далее. И, разумеется, обещаю, что к сентябрю все будет иначе.

Нет оснований не верить, тем более, что в графическом плане все предыдущие игры Universal отличались практически безукоризненным исполнением. Много внимания авторы игры уделяют и музыкальному сопровождению: для создания мелодий в игре был приглашен достаточно известный композитор, ранее работавший в кинематографе. Он-то и сочинил несколько весьма симпатичных мелодий, которые можно было приблизительно услышать во время демонстрации игры на выставке. Конечно, как следует расслышать ничего не удалось, но музыка показалась весьма приятной. Universal и небольшая компания Insomniac Studios, разрабатывающие Spyro, надеются, что игра может понравиться не только детской аудитории, но и бесконечным толпам «взрослых дядей», заигрывающихся тайком в Марио и ему подобные игрушки. Что ж, судя по тому, что разработчики, да и издатели сделали в этом направлении, игра должна получиться просто великолепной. И сложной, помимо прочего. На то, чтобы пройти маленький уровень игры, находящийся где-то в самом начале, мне потребовалось никак не меньше двадцати минут. И несколько жизней.

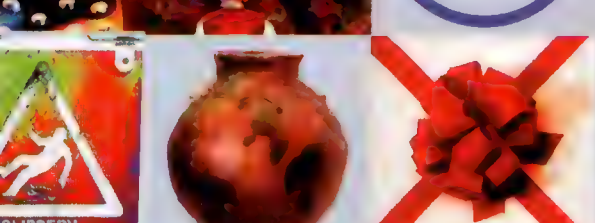
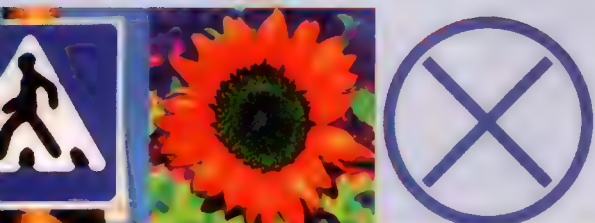
Будем ждать с нетерпением. ●







# НОВИНКИ



THE FIFTH  
ELEMENT

19



O.D.T.

20



THE UNHOLY  
WAR

21



C&C RE  
ALERT:  
RETALIATE

22



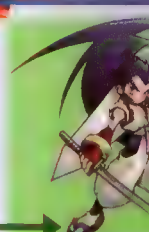
SMALL SOLDIERS

23



BRAVE FENSER

26



LUNAR: SILVER  
STAR STORY  
COMPLETE

27



THRILL K

28

OMIKRON

30



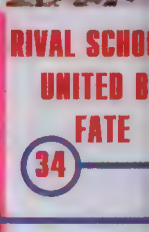
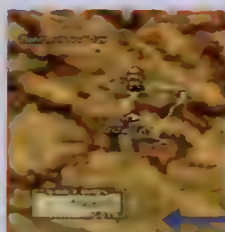
ELRIC

32



TACTICS OGRE

33



RIVAL SCHO  
UNITED B  
FATE

34

DEAD BALL ZONE

35



KAGERO

36



CRIME KILLER

37







# THE FIFTH ELEMENT

**Жанр**  
3D-приключение

**#Игроков**

**Издатель**  
SCET

**Разработчик**  
Kalisto

Dual-shock контроллер

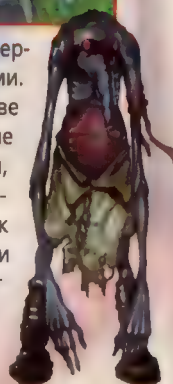
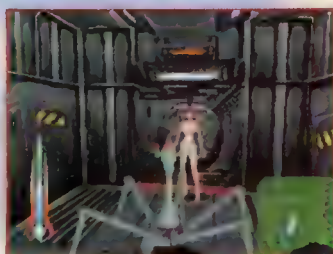
Около года назад состоялась мировая премьера фильма «Пятый элемент» (The fifth element), снятого популярным французским режиссером Люком Бессоном. Фильм произвел благоприятное впечатление и мгновенно воцарился на первых позициях хит-парадов по всему миру. Картина победоносно прошла по всему миру, и даже вечно всем недовольные критики в восторге кричали: «Это начало возрождения европейского кино! Достойный ответ Голливуду! Веха в истории!» Зрители валили валом, и сейчас вряд ли найдется человек, который не слышал о «Пятом элементе». Ну, разве что вы весь прошедший год провели отшельником в горах или бездельно просидели дома, играя в любимую приставку.

Почти одновременно с выходом фильма была анонсирована одноименная игра. Работа велась параллельно съемкам фильма, и вот спустя год The fifth element близка к завершению и вскоре появится на прилавках магазинов. Сюжетная линия игры полностью повторяет фильм. На Земле 2213 год. К Земле с огромной скоростью несется воплоще-



няет боевые искусства и не использует оружие, а Корбин не прочь снести голову-другую из своей пушки и горячке рукопашной предпочитает хладнокровный отстрел соперников с безопасного расстояния. В The fifth element обещаны пятнадцать полностью трехмерных уровней, перемежающихся видеовставками.

Какие-то из них будут смоделированы на основе фильма (Astrport, Floshton Paradise), а некоторые (Zorg's building) делаются специально для игры. Кстати, при создании игры Kalisto активно сотрудничала с компанией Gaumont Multimedia и поэтому имела доступ к сценарию, концептуальным разработкам, эскизам и прочим рабочим материалам. Так что все в игре будет максимально похоже на фильм. Даже враги — и те перекочевали из фильма, так что приготовьтесь к встрече со старыми знакомыми. Игровой мир населен бандитами, космическими пиратами Мангалорами (Mangalores), взбесившейся робототехникой и тому подобными



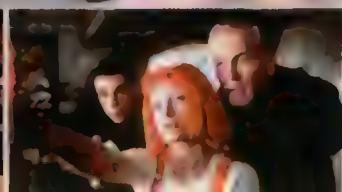
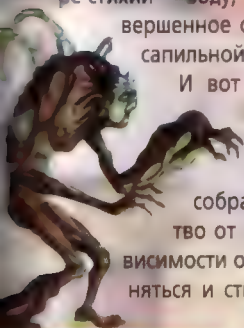
ние вселенского, совершенно-го зла в форме гигантского астероида, угрожая полной гибелью всему живому в галактике. Остановить его можно, только собрав воедино пять элементов жизни. Четыре элемента — это камни, олицетворяющие собой четы-

ре стихии — воду, огонь, землю и воздух. Пятый — это совершенное существо, супероружие в облике сексапильной красотки по имени Лилу (Leeloo).

И вот теперь вам предстоит, управляя Leeloo или отвязным таксистом по имени Корбин Даллас (Korben Dallas), разыскать четыре элемента, собрать их воедино и спасти человечество от угрозы полного уничтожения. В зависимости от выбранного персонажа будет изменяться и стиль игры. Так, к примеру, Лилу обо-



Kalisto - Nightmare Creatures. И это неудивительно, ведь в The fifth element используется тот же самый, только слегка усовершенствованный графический движок. Так что, похоже, нас ожидает нечто вроде NC, но с улучшенной графикой и слегка измененным игровым процессом. Пока еще трудно сказать, будет ли игра удачной, но поклонникам фильма она наверняка понравится.



Мирный Планетарный Ресурс



# НОВИНКИ O.D.T.

**Жанр**  
3D-приключения

**#Игрок**

**Издатель**  
PSP

**Разработчик**  
PSP

**Выход игры — 4-й квартал 1998 года**

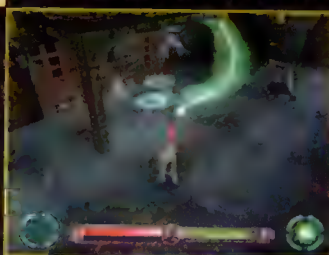


Игры с видом от третьего лица становятся все более и более популярными, во многом благодаря успеху бессмертной игры Tomb Rider, до сих пор привлекающей к себе довольно пристальное внимание. Or Die Trying продолжает и развивает концепцию жанра 3D-приключений, зародившуюся на самом деле очень и очень давно.

В мире Тонантцин (Tonantzin) наступили не самые лучшие времена. Страшная эпидемия охватила город Калли (Calli) — один из двух наиважнейших городов планеты. Единственной надеждой на спасение мира становится таинственный артефакт, именуемый зеленой жемчужиной. О ее силе слагались легенды, передававшиеся из века в век, но никто точно не представлял себе, как она выглядит и где находится. Для поисков жемчужины была организована экспедиция, возглавил которую капитан Лэмэт (Lamat), человек высоких моральных и физических качеств, короче, герой во всех отношениях. Ввиду чрезвычайной опасности мероприятия компанию капитану составили еще четыре человека, отобранные самым тщательным образом. Их путь лежал в малоизученные районы планеты, куда команда отправилась на некоем воздухоплаватель-

ромной башни, в местности, о которой известно лишь то, что называется она запретной зоной. Пока команда будет заниматься починкой корабля, один из ее членов (конечно же, вы) должны будете найти топливо для корабля или же умереть, пытаясь сделать это. Такова сюжетная завязка игры.

Итак, вы начинаете игру одним из четырех предоставленных на выбор персонажей: солдатом, женщиной-бойцом, наемником-одиночкой или колдуном. Все герои очень разные — как внешне, так и по своим физическим и тактическим характеристикам. У всех есть свои уникальные способности, сильно влияющие на то, как будет развиваться игра. Многие задачи можно решить несколькими способами, в зависимости от того, каким героем вы играете. Так, например, запертую дверь маг может открыть заклинанием, солдату придется искать ключ, тогда как женщина-боец



может просто перелезть через нее. Большое внимание также уделено системе развития способностей героев. Она во многом похожа на систему ролевых игр: вы убиваете врагов и по мере возрастания вашего опыта осваиваете новые умения, увеличиваете количество здоровья.

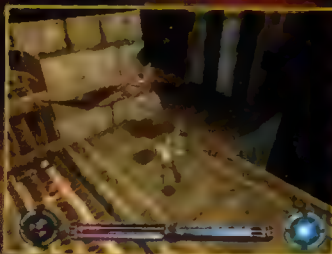
Врагов будет предостаточно. Помимо стандартных тварей будут также и боссы. Искусственный интеллект будет вырабатывать индивидуальное поведение для каждой конкретной твари, а это означает, что твари будут не просто умными, а очень умными. Усмирять же их возможно как различным огнестрельным, магическим оружием, так и в процессе непосредственного контакта, то есть мордобоя, благо количество приемов и комб у каждого героя достаточно велико.

Действо будет разворачиваться на 8 огромных уровнях, разбитых на 75 секторов. Несметное количество тайников и ловушек ожидает за каждым поворотом. Как утверждают разработчики, это не только огромный мир, но к тому же и самый интерактивный.

Несмотря на размеры уровней, время загрузки будет нулевым. Мир полностью трехмерен, некоторые монстры содержат более 1000 полигонов. Персонажи анимированы с использованием технологии Motion Capture. Камера динамически изменяет ракурс, вы-

бирая наилучший вид. Звуковое оформление ожидается не хуже графического.

Игра, безусловно, заслуживает самого пристального внимания, тем более что выход ее не за горами — четвертый квартал этого года. X



ном средстве передвижения, именуемом Навтифлюс (Nautiflyus). Как всегда в таких случаях бывает, корабль подвергся крушению, сбитый каким-то странным потоком энергии. Вынужденную посадку пришлось совершить на крыше о-





# НОВИНКИ

## THE UNHOLY WAR

**Жанр**  
Стратегия

**\*Игроков**  
1-2

**Издатель**  
Crystal Dynamics

**Разработчик**  
Crystal Dynamic

**Выход игры - осень 1998 года**

Так уж сложилось исторически, что стратегические игры не часто появляются на приставках, а появившись, как правило, не становятся популярными, тогда как среди разработчиков компьютеров стратегические игры уверенно держат лидерство во всех хит-парадах. Во многом этот парадокс связан с отсутствием у приставки такого незаменимого устройства, как мышка. Поэтому разработчики идут на различные ухищрения и эксперименты с игровым процессом, дабы создать полноценную стратегическую игру, которая прекрасно работала и под геймпадом. Первой такие эксперименты порождают очень оригинальные проекты, как, например, в случае с The Unholy War от Crystal Dynamics.

Давным-давно в далеком мире разразилась страшная война между двумя народами — Аркенами (Arcanes) и Текнами (Teknos). Аркены всегда были миролюбивым народом, жившим в полном согласии с окружающим миром и практиковавшим магию. Текны же, являясь воинствующей нацией, использовавшей достижения науки и инженерии в военном деле, вторглись на планету Аркенов с целью изучения источника их магической силы. На протяжении многих столетий продолжалась кровопролитная резня, пока вожди народов, наконец, не осознали, что дальнейшее продолжение конфликта приведет только к полному уничтожению обоих.

Аркены и Текны заключили мир, и на протяжении четырехсот лет народы жили в мире, тщательно избегая кровосмешения, как это было оговорено. Однако, несмотря на строгий запрет, на свет появилась пара братьев-полукровок. Достигнув совершеннолетия, братья стали заклятыми врагами. Возглавив каждый свою нацию и пробудив древнюю ненависть народов друг к другу, братья развязали новую войну — войну, конец которой будет означать полное истребление одной из рас... Таковы предпосылки к конфликту, в котором вам придется принять самое активное участие.

Война между Аркенами и Текнами — это не просто стратегическая игра, это настоящая драма. В игре вы сможете увидеть, как братья-полукровки, возглавив свои народы, начинают войну. Вы сможете увидеть, как Аркены используют свою магию, а Текны — свою технику. Вы сможете увидеть, как братья-полукровки, возглавив свои народы, начинают войну. Вы сможете увидеть, как Аркены используют свою магию, а Текны — свою технику.



TUW является полноценной стратегией в реальном времени. Предусмотрено несколько вариантов игры. Действие развивается на микро- и макроуровнях. Так, в первом случае работа ведется с глобальной стратегической картой, на

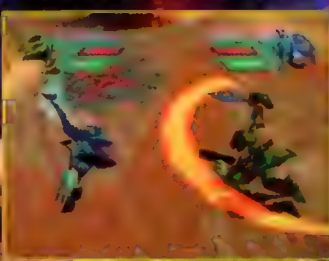


которой вы можете отдать соответствующие команды юнитам, атаковать, используя орудия дальнего боя, заниматься добычей ресурсов и прочей экономической частью игры. Как только юниты сближаются на критическое расстояние, игра автоматически переходит на микроуровень, где вы получаете возможность непосредственно руководить сражением. Миссии очень разнообразны и ориентированы на выполнение конкретных заданий, например, захват последнего лица демона Пайранха (Piranha Demon). Природно-климатические условия, при которых будут разворачиваться события, также очень разнообразны: это и леса, и пустыни, и даже вершина пробуждающегося вулкана.

Кроме того, существуют два режима для многопользовательской игры. Первый больше всего напоминает «захват флага», имея в своем распоряжении по девять тварей, и рассчитан он примерно на два часа игры. Второй, где вам нужно победить в серии поединков, более динамичный и рассчитан на получасовую игру.

В разработке проекта принимают участие дизайнеры и программисты, работавшие над Pandemonium, поэтому графическое оформление будет отвечать всем современным требованиям, равно как и искусственный интеллект, а также звуковое оформление будет на должном уровне.

Работа над The Unholy War сейчас идет полным ходом. По заверениям разработчиков, в игре будет много видеовставок, а также динамически развивающийся сюжет. Игра будет рассчитана на самый широкий круг игроков и появится в четвертом квартале года.







# C&C RED ALERT:

## RETALIATION

**Жанр**

Стратегия в реальном времени

**#Игроков**

1-2

**Издатель**

Virgin

**Разработчик**

Westwood Studios

Link Cable

PlayStation Mouse



Еще не успели остыть дымящиеся от чрезмерного использования джойпада, еще не остановили свой бег во чревах приставок бешено раскрученные диски, а на экранах телевизоров по-прежнему лязгают металлом юниты, взлетают на воздух строения и на бескрайних просторах C&C: Red Alert рекой льется человеческая кровь. А компания Westwood Studios уже готовит к выходу новый продукт из серии Command & Conquer- C&C: Red Alert: Retaliation.

Как и ее две предшественницы, Retaliation не разрабатывалась специально для PlayStation, а была переведена с PC, и представляет собой два набора дополнительных миссий (Counterstrike и Aftermath), собранных воедино. Но, естественно, одними только дополнительными этапами игрока надолго не удержать. И поэтому при переработке игры для PS решено было сделать Retaliation самостоятельным произведением, никак не связанным с предыдущими опусами из серии C&C. 34 отдельных уровня были организованы в компании, при этом многие из миссий были разработаны специально для PlayStation. Также появилась полноценная



сюжетная линия и 19 абсолютно новых видеозаставок, связывающих этапы воедино. Кроме того, были добавлены 100 новых карт для многопользовательской игры и семь новых юнитов, включая Tesla tanks и Chrono tanks. Кстати,

при переводе игры с персонального компьютера авторы столкнулись с определенными трудностями. Из-за аппаратных особенностей PlayStation некоторые из перенесенных миссий выходили чрезмерно легкими или же, наоборот, безумно сложными. И команде разработчиков пришлось потратить немало времени на отладку и балансировку этапов. Однако это несколько не замедлило темпов работы, и уже в конце лета — начале осени игра появится в продаже.

Авторы обещают, что в Retaliation будет присутствовать все, чего только можно ожидать от стратегии в реальном времени: большие войска, карты, где будут происходить сражения, а также более мощ-



ный искусственный интеллект, а кроме того, поддержка игры по сети при помощи Link cable. Игровой процесс остался практически неизменным.

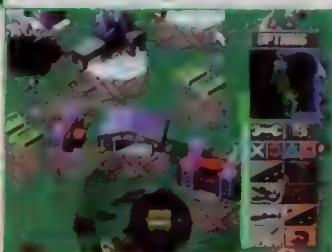
Вам по-прежнему дается определенное задание, которое необходимо выполнить, чтобы продвинуться дальше. В самом начале игры доступны только несколько простейших миссий.

Но по мере прохождения, с развитием вашей карьеры станут доступны все новые и новые уровни. Кстати, теперь появилась возможность (в отличие от предшествовавшей Red Alert) результаты сражений и потом и кровью оплаченное звание сохранить на карту памяти. Так что игрокам не придется больше лихорадочно разыскивать среди развалов на письменном столе клочок бумаги с записанным на нем кодом, за что компании Westwood отдельное спасибо.

Управление игры так же, как и интерфейс, не претерпит сколько-нибудь серьезных изменений и останется таким же, как и в предшествовавшей ей Red Alert. Так что сильно рекомендуется использование PlayStation mouse. Хотя и с джойпада управление очень неплохое. В C&C: Retaliation полностью изменено музыкальное оформление. Все треки новые и были написаны специально для PS. Игра будет выпущена на двух компакт-дисках: на одном —

прохождение за Альянс (Allied), а на другом — за Советский Союз (Soviet).

Подводя итог, можно определенно сказать, что на данный момент игра смотрится очень даже неплохо и достаточно многообещающе. Остается только дождаться осени.







# SMALL SOLDIERS

## Hand

**#Игроков**

**Израитель**

Electronic Arts

## Разработчик

**Dreamworks**

**ВЫХОД ИЗРЫ — КОНЕЦ 2002**

Индустрия массовых развлечений имеет огромное количество примеров, когда лицензия по вышедшему в свет весьма неплохо коммерчески успешному фильму попадает в руки производителей игр, а потом в результате их «стараний» появляется нечто, от чего даже ярые поклонники фильма отворачиваются. Каким будет сказано: когда из игры пытаются сделать фильм, так же всего получается бог знает что. Безусловно, есть и удачные проекты, и их много, но все-таки значительно меньше, чем провальных. Тому же, как надо делать игры по фильмам, можно учиться у Lucas Arts, сделавшими по несчастным «Звездным войнам» столько продуктов, притом качественных, что просто диву

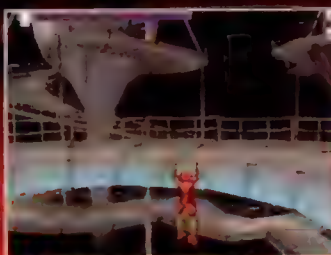
На этот раз речь пойдет об еще одной игрушке, использующейся в фильме, хотя в данном случае, наверное, правильнее будет сказать мультфильма, Small Soldiers — многообещающий, полностью сделанный на компьютере фильм (видимо, вроде Toy Story), идущий в данный момент в кинотеатрах США и до матушки России, понятное дело, еще не добравшийся. Проект интересен тем, что к нему причастны такие люди как Стивен Спилберг и Томми Ли Джонс, озвучивавший одну из ролей. Вообще, сюжет Small Soldiers вкратце состоит примерно в следующем. Некая компания выпустила в продажу игрушки — маленькие модельки солдатиков, применяемых тем, что в них были встроены специальные чипы, позволяющие фигуркам принимать различные позы, а также отдавать запрограммированные голосовые команды. Хорошим людям в форме эта игрушка пришлась по душе, и они выпустили

с в е т  
версия  
солдат  
с о в е т  
ном в о й н  
русской  
культуры. **МОН**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО «ВОЕННАЯ

**Содержание** — Содержание —  
 1. Введение — Введение —  
 2. Описание системы — Описание системы —  
 3. Технические характеристики — Технические характеристики —  
 4. Инструкция по эксплуатации — Инструкция по эксплуатации —  
 5. Приложение — Приложение —

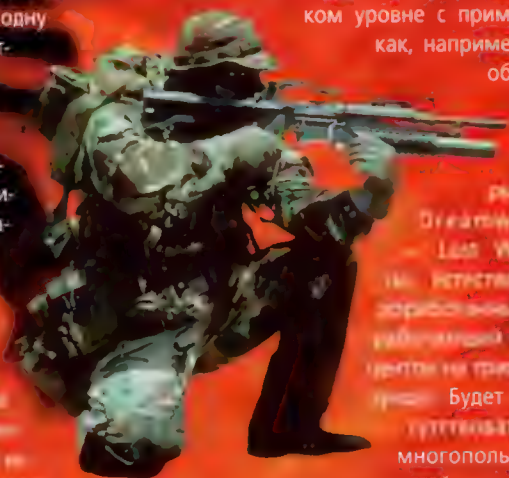
[illegible]

фильма, действие ее будет происходить в Gorgon Dimension, родном для Gorgonites измерении, и управлять вам придется их главной по имени Archer. Изначально задумывалось сделать нечто вроде Gunstar Heroes,



неплохой мегадрайвовой игрушки, только в 3D (Rapid Reload в варианте PS). Но позже к основной концепции были добавлены тактические элементы. Такая вот «тремучая смесь». Вы сможете проводить направленные атаки, ставить ловушки и провоздаться высокотехнологичными (как обещает быть на очень высоком уровне новейших технологий, таких как название «Morph-X»). В игровой индустрии плюс «фабригрес» со всеми вытекающими отсюда последствиями. Small Soldiers использует «движок» еще одной иг-

так далее. Все это будет сопровождаться высококлассными спецэффектами. Анимация также обещает быть на очень высоком уровне с применением новейших технологий, таких как, например, с броским названием «Morph-X». В общем, игровая индустрия плюс «фабрика грез» со всеми вытекающими отсюда последствиями. Small Soldiers использует «движок» еще одной иг-



... Будет при-  
... и  
... многопользова-



тельский режим: Split Screen (экран делится пополам) и Link Cable до четырех человек. Для всего этого разработчики сделали несколько режимов deathmatch. Совершенно точно будет включена поддержка аналогового контроллера, что, по словам разработчиков, увеличит «эффект присутствия».

Если все задумки будут реализованы и на свет действительно появится все то, что было обещано, мы получим действительно качественную игру по качественному фильму, чего днем с огнем не отыщешь. Вообще, очень похоже — потенциальный хит. Будем надеяться, что Спилберг и его Dreamworks не подкачают.





Джойстики, геймпады, рули и педали от  
Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft,  
Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от  
зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой  
литературы. Книжки, журналы на русском и  
английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых  
систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка  
— Nintendo 64. Большой выбор игр и  
аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC.  
MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных  
колонок

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и  
NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули,  
световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное  
обеспечение на русском языке. Энциклопедии,  
виртуальные галереи, переводчики и многое  
другое.



ВЫРАСТАЙ-КА

ФИРМЕННЫЙ МАГАЗИН ИГРУШЕК

Тел. 921-2591

Улица Петровка, дом 16, станции метро «Театральная», «Охотный Ряд»





GAME LAND

GAME LAND

<http://www.gameland.ru>

На пересечении Петровки и Столешникова переулка.





# BRAVE FENCER MUSASHIDEN

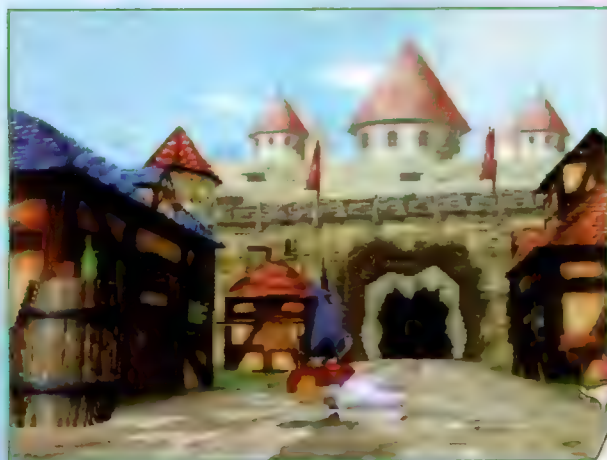
**Жанр**  
Ролевая игра

**#Игроков**

**Издатель**  
Square EA

**Разработчик**  
Square

**Выход игры — осень 1998 года**



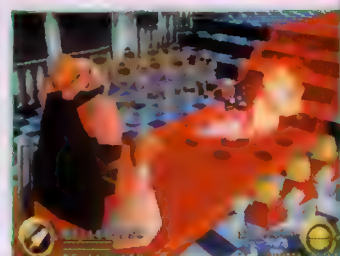
Японская фирма Square, большую часть продукции которой составляют ролевые игры, уже довольно долгое время работает над крупным проектом с труднозапоминающимся названием Brave Fencer Musashiden. Это уже третий проект такого уровня от этого разработчика после великой Final Fantasy VII, первыми же двумя были Parasite Eve и Xenogears. В отличие от своих предшественников, данная игра не будет тем, что называется «типичный японский ролевик», с пошаговой системой боя и прочим, полагающимся по правилам. Безусловно, дизайн персонажей все равно будет чисто японским (и это хорошо), тем более, что за него ответственен талантливый художник Tetsuya Nomura, занимавшийся ранее проработкой персонажей в Final Fantasy VII и Parasite Eve. Так что за эту немаловажную часть игры можно быть совершенно спокойными.

Главным героем Brave Fencer Musashiden будет молодой человек по имени Musashi. Кстати, если уж речь зашла об этом имени, то так звали одного из величайших японских мастеров меча, реально существовавшего человека. И имя его перешло не только к главному персонажу BFM, но еще ранее к намного более известной личности в мире видеоигр — сеговскому герою Shinobi, которого, если помните, звали Joe Musashi. И так, Мусаши (из BFM), как и легендарный японский мастер, является мечником и таскается повсюду (ну, до тех пор, пока вы не приобретете ему что-нибудь новое) со

своими двумя мечами — легкой катаной и здоровенным и тяжеленным мечом, поразительно похожим на меч Клауда Bustersword из все той же Final Fantasy VII (что-то частенько мы эту игру вспоминаем).

Теперь о том, что из себя будет представлять BFM и

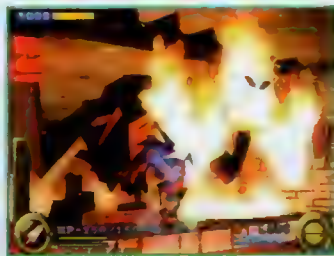
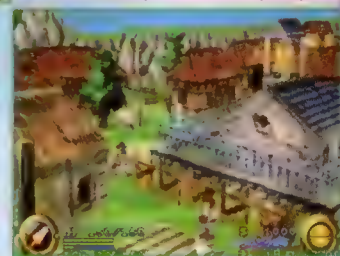
чем же она будет нестандартна. BFM будет являться смесью жанров, а именно 3D-приключения в стиле, представляющим собой нечто среднее между Crash Bandicoot и Kлопа, и японского ролевика. Вы будете заходить в города, общаться с его обитателями, закупать снаряжение. Как обычно. Не будет такой практически неотъемлемой для японского приставочного ролевика черты, как пошаговый бой. Он будет упразднен, и на смену привычному придут трехмерные уровни с типичной платформенной структурой и своими боссами в конце. Боссы, конечно же, будут огромными (так принято), некоторые из них больше Мусаши примерно раз в тридцать. Будет интересно. Нельзя сказать, что BFM будет какой-то уж очень оригинальной игрой, скорее, это будет нечто вроде Zelda, но в 3D. Это не страшно — FFVII тоже была не особо оригинальной, просто трехмерной. И какой успех. Square пока еще точно не знает, какой объем будет занимать BFM, но, скорее всего игра будет



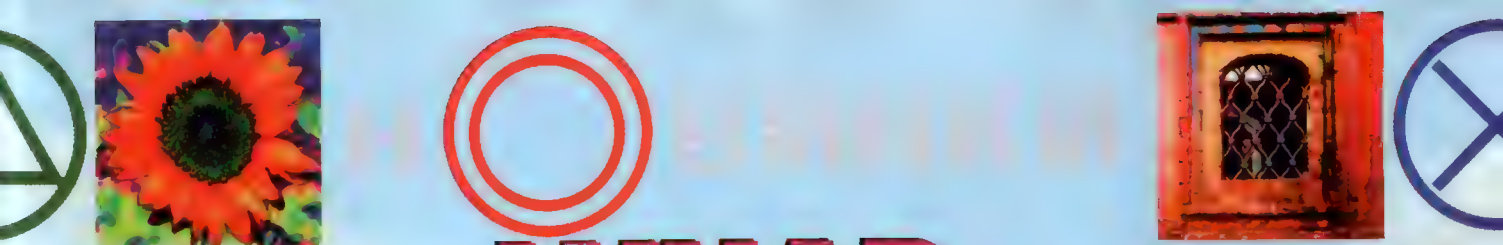
довольно большой и вряд ли поместится на одном диске.

Впервые BFM была показана на весенней токийской выставке и сразу привлекла к себе внимание. На данный момент о ней уже известно довольно многое, и это позволяет предполагать, что, когда Square выпустит игру в продажу, мы получим еще одну прекрасную игру для PS от данного разработчика.

В заключение можно сказать, что на данный момент BFM является одной из самых ожидаемых в Японии игр, наравне с Metal Gear Solid (тоже для PS) и Mother 3 (это для Nintendo 64). В Стране восходящего солнца она появится этим летом, а в остальном мире попозже. В любом случае ждать осталось недолго.







# LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE

**Жанр**  
Ролевая игра

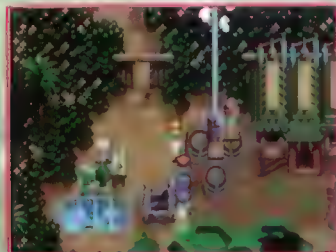
**#Игроков**  
1

**Издание**  
???

**Разработчик**  
Game Arts

**Выход игры — конец года**

В 1992 году, когда 16-битные приставки только-только вступили в эпоху расцвета, компания SEGA, занимавшая тогда одну из лидирующих позиций на этом рынке, решила на выпуск нового продукта. Это была Mega-CD — компакт-дисковая консоль, подключаемая к их же приставке Mega Drive. Проект с треском провалился, и приставка почилла в бозе, так и не завоевав особой популярности. Но она оставила после себя пару неплохих игр, заслуживающих внимания.



Когда в середине 92 года Mega-CD с несколькими играми появилась на западном рынке, стало ясно, что приставке просто необходима хорошая ролевая игра! Положение спасла компания Working Designs,

которая перевела с японского и издал продукт с названием Lunar: the Silver Star, разработанный еще неизвестной тогда командой Studio Alex. Игра вышла в Японии годом ранее и имела все, что необходимо для успеха, а именно захватывающий сюжет, обворожи-



тельное музыкальное сопровождение и красивые видеовставки. И хотя многими тогда жанр ролевых игр расценивался как узкоспециализированный и неспособный приносить серьезные прибыли, Lunar была необычайно успешна и стала хитом



в США и Европе. Естественно, что вскоре появилось продолжение — Lunar: Eternal Blue, — также имевшее немалый успех. Но затем эпоха 16-битных приставок канула в Лету, и игра была временно забыта. До 96 года, когда компания Game Arts переработала оригинальную версию (улучшив звук, графику, добавив новые видеозаставки и немного изменив сюжет) и выпустила ее в Японии на платформе SEGA Saturn. Рيمейку удалось повторить успешный путь своих предшественников. И вот, два года спустя, компания Working Designs снова работает над переводом игры, только на этот раз на платформе PlayStation. В содружестве с известной в Японии анимационной студией Kadokawa Shoten игра Lunar была



полностью переработана. Теперь она содержит на 400% больше анимации персонажей, улучшенный графический движок и целых 45 минут видеозаставок превосходного качества. Кроме того, авторы обещают очень неплохое музыкальное оформление и почти втрое больше оцифрованной речи, чем в прошлой серии. Также был усилен искусственный интеллект соперников и слегка изменена система передвижения.

Сюжет игры практически повторяет оригинальный из Lunar: the Silver Star. Игрок управляет Alex'ом и командой его друзей, которые отправляются из деревни Burg на поиски приключений, движимые примером своего кумира Dragonmaster Dyne'a. Их цель — спасти мир от правления зарвавшегося императора (наместника зла) Ghaleon'a. В своих поисках главному герою предстоит сразиться с полчищами врагов, преодолеть многие мили лабиринтов, пролегающих в пустынях и подземельях, приобрести новых друзей. А чтобы не было скучно, в игре присутствует масса головоломок различной степени сложности.

Несмотря на то, что нынешняя игра перекликается со своей предшественницей, даже старым поклонникам сериала не удастся проскочить ее на скорости. Еще бы, ведь все ключевые моменты в игре и важные детали сюжета были полностью переработаны. И, судя по всему, нас ждет достойное пополнение в растущем ряду ролевых игр для PlayStation. Поживем — увидим. ☒





# THRILL KILL

Класс

Жанр

«Криминал»

14

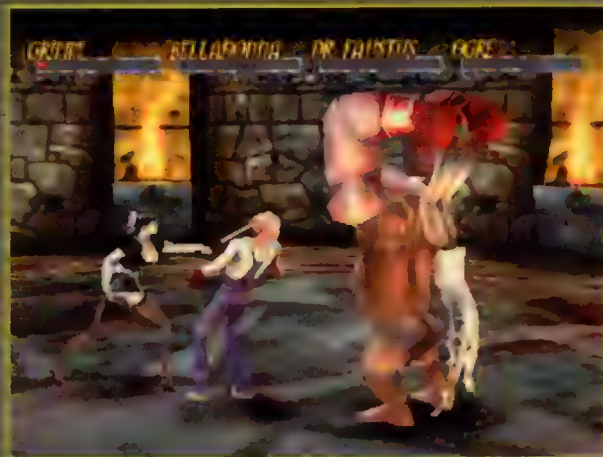
Экшн

18+

Разработчик

THQ

Multi-Tab



Кроме тренировочного режима, предусмотрена масса других — как для одиночной, так и для многопользовательской игры, среди которых атака на время, режим на выживание. Все герои будут большими оригиналами, с массой уникальных приемов, комб и своего рода фаталитей, только здесь это называется Thrill Kill, откуда, собственно и произошло название игры. Уровней будет много. С архитектурно-эстетической точки зрения они полностью отвечают происходящему, то есть в аду все должно быть мрачным, преисполненным сатанизма, магии, мистики и зла. Одни названия чего стоят: крематорий, жертвенные руины, мясобоиня, река Стикс.

Судя по всему, нынешний год выдастся чрезвычайно плодотворным для такого популярного в народе жанра, как драки. Thrill Kill — так называется

новая игра, публикуемая таким гигантом игровой индустрии, как Virgin, которая, возможно, откроет новые горизонты в развитии жанра, а хитом станет наверняка.

ТК — очень жестокая игра. Кровь будет литься рекой, постепенно просачиваясь сквозь экран телевизора. Объясняется это всего лишь тем, что действие-то происходит в... аду. Вы каким-то непостижимым образом попали туда, и теперь единственное ваше желание, конечно же, — выбраться отсюда.

Разумеется, все не так просто, путь обратно придется завоевывать, методично побеждая одного за другим соперников, которые, надо сказать, ребята крепкие и, судя по всему, совсем не хотят, чтобы вы покинули их общество. Всего же в игре будет одиннадцать персонажей, включая трех боссов, которые станут доступными для игры не раньше, чем вы сможете их победить. Кроме того, существует еще и специальный герой, который



Игровой процесс отличается от всего, к чему мы привыкли. Нет, конечно же, драка на месте — да еще какая! Только такая родная полоска здоровья почему-то не уменьшается, зато по мере того, как вы проводите удары, увеличивается специальный показатель, такой измеритель вашей активности: как только он «закачан» до предела, вы получаете возможность наносить настоящие удары, правда, это действует в течение определенного количества времени.

Но основной изюминкой является командный режим и многопользовательский командный режим. Наконец-то появилась возможность устроить настоящую разборку, когда четыре игрока могут одновременно драться — как попарно, так и каждый за себя. Это вовсе не tag-team, который практикуют почти все драки, а полноценный командный режим, где все участники находятся на одной арене одновременно. Тогда-то и становится понятна вся прелесть новой схемы игрового процесса. После того, как кто-то получает возможность убивать, у остальных игроков появляется специальный прием, позволяющий отшвырнуть зарвавшегося конкурента в другой угол или, что гораздо веселее, к другим несчастным. Последнее убийство сопровождается тем самым Thrill Kill.

Игра полностью трехмерная, начиная от персонажей, на каждого из которых приходится примерно по 650 полигонов, и заканчивая аренами. Также поддерживается динамическое освещение, а движок будет выдавать не менее 30 кадров в секунду. Звуковое оформление ожидается на соответствующем уровне.

Thrill Kill почти наверняка порадует всех поклонников жанра. Выход намечен на октябрь этого года.



будет выступать в качестве «боксерской груши» в тренировочном режиме. Разработчики утверждают, что этот персонаж создан по образцу и подобию одного из героев «Криминального чтива», но большего пока рассказывать не собираются.





# 刀魂



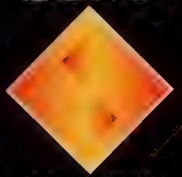
## BUSHIDO BLADE



# 刀魂

SQUARESOFT®

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





# НОВИНКИ

# ОМИКРОН

Издатель

3D-инженеры

Игроков

Издатель

Eidos Interactive

Разработчик

Quantic Dream

**Выход игры — осень 1998 года**



Издательство Eidos Interactive переживает сегодня нелегкие времена. После успешного выхода на рынок видеоигр с супергероями Tomb Raider компаниям там и не удалось до сих пор издать какую-либо другую игру, которая смогла бы повторить или хотя бы приблизиться к его успеху. А после провала широко разрекламированного проекта Deathtrap Dungeon многие вообще были готовы списать Eidos со счетов. Но не тут-то было! К счастью, стараниями команды разработчиков Quantic Dream издательству Eidos, скорее всего, удастся вернуть к себе уважение со стороны игроков и прессы. А в том случае, если Omikron окажется действительно такой игрой, какой ее пытаются представить, то можно будет смело сказать, что дело Tomb Raider наконец-то получит свое достойное продолжение.

Итак, давайте поближе познакомимся с этим многообещающим проектом. Начнем же мы с его сюжета, который, как это ни странно, играет в нем одну из главных ролей. Предыстория же тех событий, которые будут происходить в игре начинается в параллельном мире Фаенон, где много лет назад произошла страшная

Падение resulted отчасти по чужим, для этого они наложили на себя заклятье и вселились в меч Kushutainn'a, превратив его в самое грозное оружие, когда-либо известное на Phaenon'e. С тех пор армии демонов начали нести огромные потери, и в конце концов Kushutainn оказался на бой самого Astaroth'a. Их сражение длилось семь дней и семь ночей. На утро же восьмого дня люди наконец осмелились приблизиться к полю брани, где они и обнаружили бездыханного демона. Сам же Kushutainn бесследно исчез. Поиски могучего воина не принесли результатов, и люди в спешке решили заковать Astaroth'a в клетку и похоронить его в потоках лавы. Kushutainn превратился в легенду, а со временем люди и вовсе о нем забыли.



Тем временем сам герой этих сказаний остался в живых. Лишившись последних сил, он упал в реку и был отнесен течением в необитаемую страну Mahahaleel. Очнувшись, он понял, что победить демона ему не удалось,

а закончить свое дело после того, как люди замуровали Astaroth'a в глубинах земли, ему уже не удастся. Единственное, что ему оставалось, так это ждать появления своего преемника.

Но никто не знал, где находится убежище Kushutainn'a. Ходили лишь легенды о том, что путь к нему лежит через царство духов, где обитают души спасенных из лап демона людей, которые до сих пор не могут забыть свои мучения и ждут часа своего отмщения, охраняя тем временем великого воина Kushutainn'a и его меч.

Прошли миллионы лет. Демон Astaroth вновь ожил, а мир Phaenon'a полностью изменился.



Солнце над планетой погасло, и ее жителям пришлось спрятаться от смертельного холода и вечной ночи в пяти огромных городах: Omikron, KaramaO, Moscoviensk, Sraosa и Yerubabel. Городом Omikron, в который попадет игрок, управляет мощней-

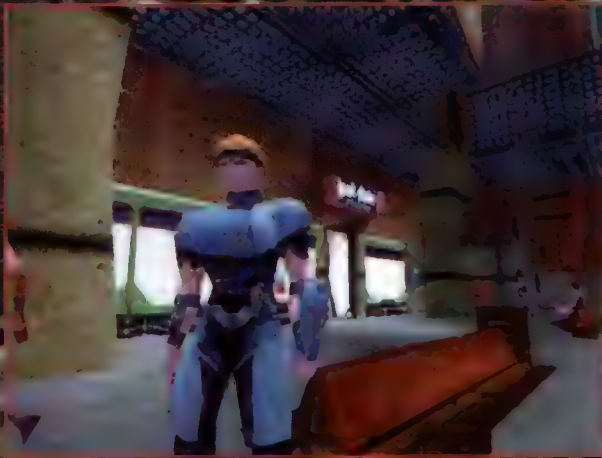


Так под покровительством демона по имени Astaroth релась война с могущественными тотемными духами. Среди всех воинов выделялись двумя, обладающими способностями к телепортации. Именно Kushutainn и его товарищ, которому мы даем имя





ший компьютер, расположенный в центре города во дворце, в котором больше нет ни единой души. Когда люди строили этот дворец, то случайно натолкнулись на клетку с Astaroth'ом. Оставшиеся в живых демоны, которые последовали за своим хозяином в его подземную могилу, вселились в первых попавшихся им людей и вернулись на поверхность, чтобы облегчить своему хозяину задачу по покорению Phaenon'a. Сам же Astaroth вселился в главный компьютер и



задумал не только покорить эту планету, но и захватить всю Вселенную. Но для этого ему не хватало сил. И чтобы их пополнить, ему нужны были души, но не тех слабых и безвольных людей, которые в то время населяли планету Phaenon, а тех, которые жили в параллельной вселенной. Одним словом, ему были нужны наши с вами души.

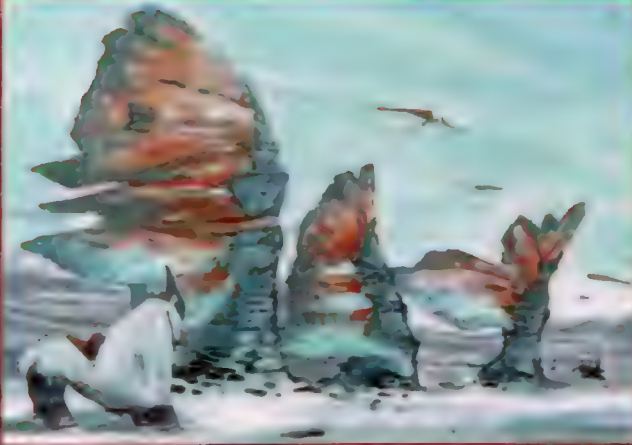
Но просто так переманить нас в свой мир он не мог. Для этих целей он и придумал Omikron. Через компьютеры, на которых будет установлена эта игра, он постарается заманить нас в параллельную вселенную и там уже забрать вашу душу и поместить ее в построенный его подручными резервуар. В нем все собранные души будут подвергаться невыносимым мучениям, тем самым наполняя Astaroth'a новыми силами.

В городе Omikron, куда придется попасть игроку, течет спокойная и веселая жизнь. Человечество потихоньку вымирает, а те, кто еще остался в живых, думают только о том, чтобы прожить веселую и беззаботную жизнь. И никто из них даже не хочет и думать о том,



что над их миром нависла какая-то угроза. В жизни города главную роль играют две конкурирующие между собой компании. Их схватка за оставшиеся в городе деньги длится

уже давно, однако победу ни одна из них пока не получила. Но самое главное, никто в городе уже не знает, кто стоит за этими двумя компаниями и чего они, собственно говоря, хотят своими действиями добиться. Только в одном проекте эти компании выступают союзниками. Совместными усилиями они отправляют всех тех, кто достиг сорокалетнего возраста на другую планету, чтобы там они могли спокойно встретить свою старость. Однако никто точ-

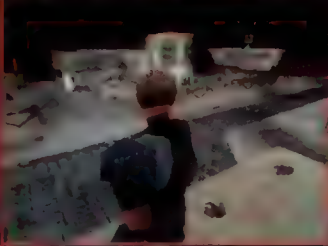


но не знает, существует ли планета или нет, и что действительно произойдет с этими людьми. Но на эту материю мы не будем останавливаться настолько подробно, чтобы не замечать того, что происходит вокруг. Небольшая группа людей, называющая



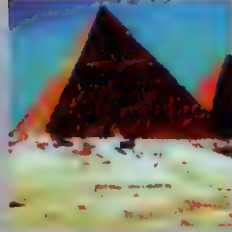
себя «процессором», уже только старается иметь демоны осуществить свою задумку. Научившись управлять этими силами, они надеются использовать свои сверхъестественные способности в надежде сплести реальную сеть и включить демона обратно в эту подземную темницу. Единственное, о чем они не подозревают, так это о том, что демон уже сошел Omikron и заманил вас в этот мир...

И вот в него попадаете вы, а точнее, ваша душа. Для начала она вселяется в первое попавшееся вам тело, и вы можете начать свое путешествие по огромному городу Omikron, имеющему размер 3 на 3 мили. В игре будет использована перспектива от третьего лица, которая поможет игрокам без особых проблем перемещаться внутри этого города. Никаких особых ограничений в вашем путешествии нет: вы можете заходить в дома, гулять по улицам, ездить в транспорте. Бороться же с врагами вам предлагается двумя способами: либо с помощью своих рук и ног, либо при помощи центрального оружия. Разработчики игры обещают нам, что в конечном продукте этот сегмент игрового процесса сможет вам напомнить нечто подобное Tekken'у, хотя пока это не слишком заметно. Тем не менее, анимация у героев игры превосходная, а количество персонажей, которые уже сегодня доступны игроку, просто радует глаз. В том же случае, если у вас в руках окажется пистолет, вам придется расправиться с врагами так же, как в Tomb Raider. Таким образом, в одну игру разработчикам удалось внедрить сразу три различных жанра - стрелялку, драку и приключение. Но самым интересным моментом игрового процесса должна стать возможность переселять свою душу из одного тела в другое. Это будет происходить в двух случаях: либо данная операция будет предусмотрена сюжетом, либо вы погибнете в бою и ваша душа переселится в тело первого чело-



века, который к вам подойдет. Таким образом, на протяжении всей игры вы никогда реально не умрете. Это можно назвать одной из главных особенностей этого проекта. Графическая же сторона Omikron'а пока не вызывает нареканий - все в ней сделано солидно и со вкусом. Одним словом, Omikron - это игра, которую стоит попробовать, чтобы подготовиться к выходу долгожданного хита от Eidos.





# ELRIC

Жанр  
Приключение

Игроков

Издатель  
???

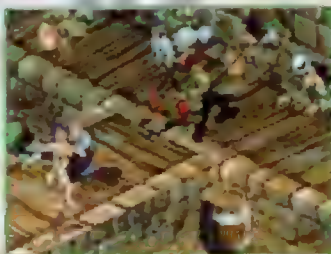
Разработчик  
Raiku Studios

Выход игры под вопросом



Мир фэнтези остается наверное самым популярным и любимым миром для многочисленных RPG. Игра, о которой пойдет речь, должна оказаться необычной сразу по нескольким причинам. Во-первых, потому что главный герой существует в серии романов знаменитого Моркока. А во-вторых, потому что игра будет представлять собой новый шаг с точки зрения технологий и жанра. Но обо всем по порядку.

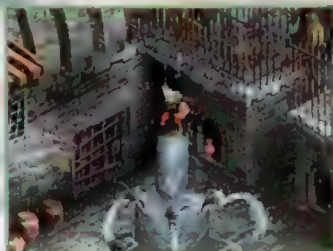
RPG — жанр одновременно гибкий и ограниченный жесткими рамками различных игровых факторов. После успеха Final Fantasy VII на Sony PlayStation не вызывало никаких сомнений то, что для многих разработчиков такой тип игрового процесса станет стандартом. Elric, в принципе, не несет в себе ничего нового, но тем не менее являет собой довольно изящный и простой пример удовлетворения потребностей самых разных игроков. Именно поэтому Elric больше всего напоминает Diablo: перспектива от третьего лица, динамичность, красивые пейзажи — все очень похоже. Но все сходства лишь внешние, ибо игры эти принципиально отличаются друг от друга.



В Elric основополагающей чертой игрового процесса является сюжет. Частично заимствованный из романов Моркока, он не блещет особенной оригинальностью, но тем не менее оставляет очень приятные впечатления. Особенно учитывая

тот факт, что для RPG главным является не только сюжет, но и главный герой. Еще бы — именно с ним игроку предстоит пройти весь длинный путь от начала до конца игры, именно к нему привыкнуть и вжиться в его роль.

Помимо типично ролевых элементов в игре будет немало и от жанра приключения. Общение с персонажами играет огромную роль в игровом процессе. Оно оказывается не только двигателем игрового процесса, как можно было бы подумать, но и необходимостью для самого игрока, который через разговоры с различными персонажами будет узнавать что-то новое, что ему делать дальше и т.д.

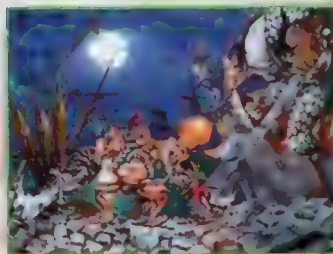


Разработчики игры создали необыкновенно продуманную систему боев. Сражение в Elric может выступить даже самостоятельной игрой, а между тем это всего лишь небольшая часть собственно игрового процесса. Особенно в этом смысле хотелось бы отметить систему магических заклинаний, которая долж-

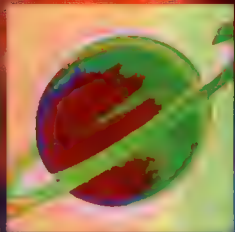
жна представляться игроку необыкновенно простой, но тем не менее очень насыщенной. При всей своей простоте сражения остаются очень динамичными, отчасти благодаря огромному количеству разнообразных врагов. Враги способны поразить воображение любого игрока. Точнее, не враги, а их способности. Для борьбы с различными монстрами приходится придумывать нужные комбинации приемов и магических заклинаний, которые будут работать наиболее эффективно. И, конечно, нельзя не сказать об experience, характерном элементе ролевых игр, без которого было бы представить Elric. Наверное, большую часть интереса для игрока представляет именно развитие персонажа, его способностей и характеристик.

Графически игра также незаурядна. Детализированные пейзажи, четкие благородные цвета, замечательные световые эффекты — все это восхищает. Следовало бы также сказать, что вряд ли какая-нибудь игра сможет сравниться с Elric графическим разнообразием, которому не пересташь удивляться.

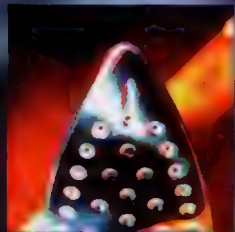
Elric стоило бы выделить на фоне остальных игр для Sony PlayStation. Остается лишь пожелать игре найти достойного издателя (пусть это останется Psygnosis) и до конца года появиться на прилавках магазинов. А что игра найдет массу поклонников — факт бесспорный.







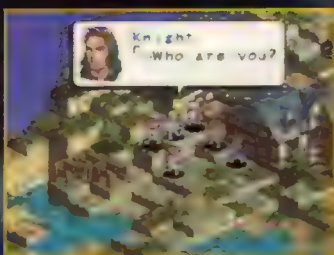
# НОВИНКИ



## TACTICS OGRE

**Жанр** Тактическая ролевая игра  
**Издатель** Square  
**Разработчик** Quest  
**Выход игры — конец года**

Похоже, жанр тактических ролевых игр на PlayStation становится все более и более популярным. Еще не успели утихнуть страсти вокруг Final Fantasy Tactics, а неутомимые разработчики (очевидно, руководствуясь принципом «куй железо, пока горячо») уже готовят к



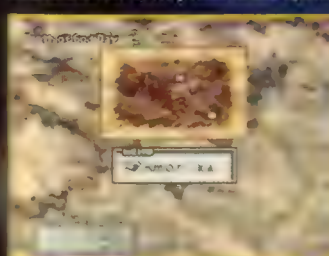
выпуску очередную новинку. Tactics Ogre — так называется игра от компании Quest, работа над переводом которой перешла к завершающей стадии, а в США игра на прилавках магазинов появилась уже в мае. А до конца года будет подготовлена и выпущена европейская версия.



Как многие наверняка могли догадаться по названию, Tactics Ogre является непосредственным продолжением игры Ogre Battle. Эта серия тактических ролевых игр начала свой путь с Super Nintendo (точнее с ее японской сестры S.Famicom). Затем какое-то время спустя ОВ получила новое рождение на PlayStation, где имела достаточно широкий круг поклонников. А Tactics Ogre продолжала радовать лишь детей Страны восходящего солнца. И вот теперь разработчики решили, что пришло наконец ее время.

Сюжет Tactics Ogre повествует о похождениях юного (только-только из академии) рыцаря по имени Denim Powell. Его воинская карьера еще не успела толком начаться, а он уже по самые уши оказывается втянутым в конфликт между амбициозным тираном-

правителем и дезорганизованными, но зато ужасно положительными повстанцами. В общем, нас ожидает типичная для японских ролевых игр смесь: потери, трагедии, предательство и, конечно же, немного любви на фоне всеобщего



апокалипсиса. Сюжетная линия интерактивна и в зависимости от принятых игроком решений приведет к одному из нескольких возможных вариантов концовки (от очень хорошей до полного провала). Причем до прохождения вы можете



брать как светлый (вы весь из себя положительный, народ в восторге, тиран в страхе трепещет), так и темный путь (тут все, соответственно, наоборот, тиран в восторге, народ трепещет, а ваш персонаж — отъявленный негодяй) — это кому как больше нравится.

В Tactics Ogre особое внимание будет уделено тактике ведения боя. Вам придется учитывать множество факторов: силу и количество войск, их построение, рельеф местности и т. д. Так что обычная для ролевых игр стратегия — развивать своего персонажа до тех пор, пока он просто-напросто не сможет проиграть — здесь не сработает. Благо в Tactics Ogre есть где развернуться стратегическому гению. На завершение отдельных уровней может уйти до двух с половиной часов. А полное прохождение игры, по заверениям авторов, займет более 200 часов. В игре применяется хорошо знакомая по Final Fantasy Tactics и предыдущей части данной игры система деления персонажей на классы, каждый из которых имеет свои особенности и не похож на другой. Всего их будет порядка тридцати, включая несколько секретных (Terror Knight, Lich и др.) Ну и, конечно же, что за ролевая игра без магии? Магия будет и довольно разнообразная, ну, может быть, и не столь разнообразная, как в FFT, но все равно очень и очень приличная.

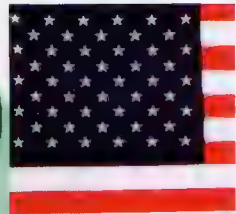


Графическое оформление вряд ли вызовет переворот в игровых кругах. Оно достаточно стандартно и не несет в себе ничего нового. А вот звук наверняка доставит удовольствие практически всем игрокам. Специально для игры были написаны несколько инструментальных композиций. Что на фоне всеобщего засилья теллюрических РП не может не радовать.



Official PlayStation Россия





# RIVAL SCHOOLS

## UNITED BY FATE

**Жанр**  
Драка

**#Игроков**  
1-2

**Издатель**  
Virgin

**Разработчик**  
Capcom

**Выход игры — конец года**

Rival Schools: United by Fate, как водится, сперва появилась в залах игровых автоматов (автомат с этой игрой можно найти и в Москве). Нетрудно предположить, что ее путь на домашнюю приставку будет не особенно долг. Скорее всего, это знаменательное событие произойдет осенью этого года, если опять не случится та же история, что и со Street Fighter EX, добравшегося лишь спустя год, многократно дополненным персонажами и с бросающим в дрожь названием Street Fighter EX plus Alpha.

Что же создатель величайшей игры-поединка приготовил нам на этот раз?

Rival Schools — это уже третий трехмерный поединок от Capcom для PS после Star Gladiator и SF EX plus Alpha, движок которой он, кстати, и использует. Вместо привычных «уличных бойцов» на этот раз мы увидим и сможем поучаствовать в разборках японских школьников и их учителей, предложенных на выбор в количестве 14 штук (японский взгляд на решение проблемы взаимопонимания поколений). Все участники посещают пять противоборствующих школ. Не обошлось и без крутого босса, с которого и начался весь сыр-бор. Персонажи выполнены по традиционным японским представлениям об их, японских, подростках. То есть вы увидите и нехорошего уличного панка, и крутого байкера, и девушку с глазами от бровей до зубов, присутствуют также несколько спортсменов бейсболистов-волейболистов. Многим наверняка приятно будет увидеть дебютантку Street Fighter Alpha — неугомонную Sakura.

Сам процесс боя обещает быть очень интересным, но во многом повторяющим X-men vs Street Fighter — игры, также уже вышедшей на PS. Вы выбираете одного основного бойца и одного запасного. Дерется, в общем-то только

один, а второй в результате нажатия комбинации кнопок может поддержать напарника суперударом, восполнить жизни или суперлинейку (комбинация несложная — здесь главное правильно выбрать дистанцию). Но самое ценное — это, конечно, возможные комбы, в этой игре они просто нереальные и потому еще более захватывающие. Естественно, после удачной серии противник теряет внушительный кусок «жизни». Причем во время драки в дело идут не только руки и ноги, часто противник повергается наземь при помощи различного спортивного инвентаря: мячей, бейсбольных бит и т.д.,



не забыты самурайские мечи, ну и, конечно, знаменитые Capcom'овские фазерболы представлены во всей красе. Графика игры будет, в принципе, неплохой, но ничего особенного не ждите. Простенькие, немного угловатые, но неплохие анимированные модели бойцов



— в общем, графически игра довольно близка к SF EX plus Alpha. Да на самом деле графика в игре — это не главное. Главное то, что в большинстве поединков от Capcom боевой процесс выполнен на высочайшем уровне, начиная со Street Fighter 2, который хоть и вышел еще в 1991 году, но по этой части заткнет за пояс многие выходящие ныне трехмерные драки, в которых он сводится к элементарным «удар — блок».



Безусловно, Rival Schools стоит попробовать, так как игра очень неплохая, звезд с неба не хватает, но все же. До высот Street Fighter она, конечно, не дотягивает, но этого и не требуется. Ведь Rival Schools — это не серьезная игра, а веселая и головокружительная драка. Игра, которая создана для поднятия настроения и просто не может наскучить, особенно если играть вдвоем.







# НОВЫЕ ВИДКИ DEAD BALL ZONE



**Жанр**

Спортивный симулятор  
будущего

**#Изобретение**

**Издатель**

GT Interactive

**Разработчик**

GT Interactive

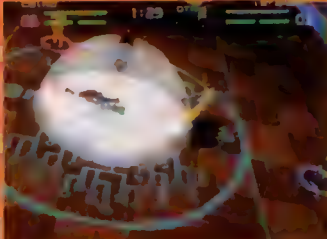
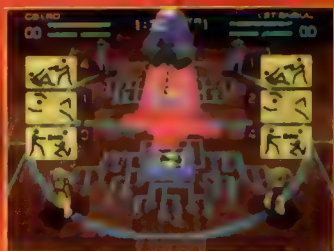
**Выход игры — июнь 1998 года**

Фантазии на тему постапокалиптического общества терзают умы творческих людей уже далеко не первое десятилетие, породив великое множество псевдофилософских течений, массу всякого рода художественной литературы, кинофильмов и, конечно же, игр. Dead Ball Zone, публикуемая GT Interactive (Final Doom, Duke Nukem 3D), относится как раз к этой категории.

Итак, по версии разработчиков, нас с вами ожидает не слишком «светлое» будущее. К 2090 году большая часть населения планеты будет проживать в гигантских мегаполисах, называемых геосферами. Планета умирает, люди озлоблены и готовы убить кого угодно по любому поводу. Власть в геосферах находится, ну конечно же, в руках преступных авторитетов, стремящихся на всем нажиться. Но спортивный дух, видимо, не подвластен ни времени, ни чему-либо еще. Люди в конце двадцать первого века продолжают изобретать новые виды спорта, вот только спортом это едва ли можно назвать. Новую игру окрестили Dead Ball Zone. Ее популярность не могла не привлечь внимания правительства геосфер, которые немедленно поставили дело на коммерческую основу.

В сущности своей игра является сумасшедшей смесью футбола, хоккея и регби, только значительно более кровавой. Соревнования происходят на аренах, подобных тем, на которых дрались гладиаторы в Древнем Риме. Собственно, и сам процесс игры во многом схож с гладиаторским боем не на жизнь, а на смерть. Вы выбираете одну из десяти представленных команд, а дальше из всех сил пытаетесь забросить что-то похожее на мяч в ворота противника. Победитель получает все: деньги, которые могут быть потрачены на тренировку или лечение, славу, а главное — жизнь. Всего в команде восемь человек. Каждый игрок не просто составляющая единой системы — это личности, и какие: маньяки, бандиты, серийные убийцы

кого здесь только нет! Команды отличаются не только составом, но и следующими физико-тактическими характеристиками: скорость, сила, скорость восстановления от ран, стрельба, умение давать пасы, ловкость, интеллект и грубость.



Вне эти авторитеты в процессе существования игры должны будут улучшить. Для этого разработана специальная система, довольно простая, но эффективная. Вы выбираете четырех игроков из своей команды и распределяете между ними микросхемы, запрограммированные на улучшение определенных характеристик, по две в каждом чипе (например, сила и грубость).

На пути к своей главной цели, т.е. забить гол в ворота противника, вы вольны делать с его командой все, что вам взбредет в голову, используя подручные средства, как-то бензопилы, бомбы, различные бластеры и пулеметы, которые будут систематически появляться на арене вместе с другими полезными предметами, коих будет более пятнадцати. Учтите, команда противника будет делать то же самое, а AI врага, по словам разработчиков, обещает быть на очень высоком уровне, поэтому одной стрельбой да распиливанием черепов матч не выиграешь. Помимо различного оружия можно драться просто руками — это, может, не так эффективно, но зато очень артистично. Каждый игрок способен произвести двадцать уникальных движений. Несмотря на всю насыщенность игрового процесса, разработчики уверяют, что управление будет самым демократичным.

Графика будет полностью трехмерной, поддерживающей цветное освещение. Камера будет подвижной, выбирающей наилучший ракурс. Звуковое оформление обещают не хуже, чем в любом фильме ужасов.

В целом, Dead Ball Zone — отличная игра, рассчитанная на широкую аудиторию. А фанаты Speedball 2 и Brutal Sports Football должны быть просто в восторге.





# KAGERO

**Жанр**  
3D-приключение

**#Игроков**

**Издатель**

**Разработчик**

Карта памяти —  
один блок

Аналоговый  
контроллер

Игра — вещь сезонная, не успеешь оглянуться, как то, что только недавно казалось новинкой, прорывом, пределом совершенства, сегодня уже безнадежно устарело и не соответствует требованиям времени. Наверняка, многие сталкивались с игрой Deception, и хотя на сегодняшний день под гнетом беспощадного времени игра успела растерять часть своего былого очарования и выглядит явно устаревшей, наверняка многие до сих пор с теплотой о ней вспоминают.



Есть в некоторых играх какая-то изюминка, что-то, что заставляет возвращаться к, казалось бы, уже давно пройденной вещи снова и снова, и при этом срок, прошедший с момента ее (игры) появления, значения не имеет. В случае с Deception это был нестандартный игровой процесс. В двух словах Deception можно охарактеризовать как ролевую игру наоборот. Есть герой, дом, наполненный таинственными опасностями и несметными сокровищами,

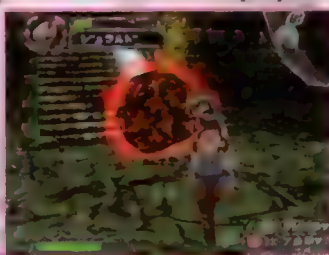
древнее зло и т.д. и т.п. Только на этот раз игроку предлагалось взглянуть на процесс с темной стороны. Цель игры была проста, как дважды два. Вам предлагалась роль хранителя древнего особняка с сюрпризами и попутно сборщика душ для сил мрака. Души добывались путем истребления случайных путников или же отчаянных смельчаков, имевших неосторожность заглянуть к вам на огонек. Дальше оставалось только правильно подготовить западню — и готово дело. В общем, все просто, войти может каждый, выйти — никто. Да, игра была увлекательной. И вот теперь выходит ее продолжение Deception II: Castle of Deception. (Не удивляйтесь, это американский вариант, а Kagero — японский. Под каким именем игра появится в Европе, пока не известно, поэтому мы оставили родное название).



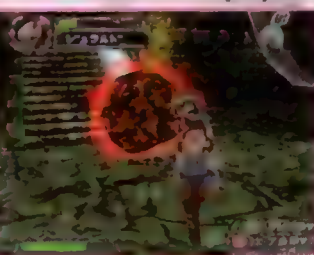
Стиль игры не претерпел существенных изменений. Создатели сохранили за вами роль радушного дворецкого. В ва-

шем распоряжении множество ловушек, западней и капканов, в которые нужно заманивать невинных жертв. В общем, здесь все по-прежнему.

Теперь о нововведениях. Игра была существенно доработана и в значительной степени усовершенствована. Графическое оформление существенно видоизменилось. D II теперь



играется в перспективе от третьего лица (в предыдущей части использовался вид от первого), а главный персонаж стал женского пола. Появились эффекты освещения. Звуковое оформление также изменилось в лучшую сторону. Уменьшилось время загрузки



и сохранения игры. Предусмотрена поддержка аналоговых джойстиков и Dual Shock. Так что в техническом плане игра пока не вызывает каких-либо нареканий. Что ж, время покажет. Немало интересных новинок ожидает нас и в игровом процессе. Начнем с того, что теперь вы



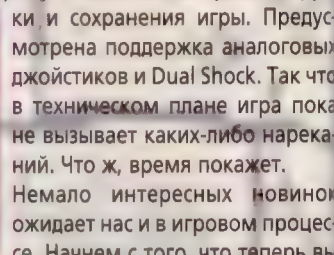
можете устанавливать несколько ловушек в определенной последовательности, то есть устраивать их комбинации. Кроме того, одну ловушку можно использовать несколько раз (в отличие от первой части), правда, придется выждать определенное время, чтобы она перезарядилась. Количество доступных средств уничтожения противника также возросло. Здесь фантазия авторов воистину почти безгранична. К вашим услугам медвежьи капканы, движущиеся стены, бомбы, электрошок, огненные камни и

многое другое. Игрок также может заниматься выведением и селекцией различных типов монстров. Захваченных противников вы путем нечеловеческих опытов можете превращать в зомби, оборотней и даже драконов. Так что веселое времяпрепровождение гарантировано.

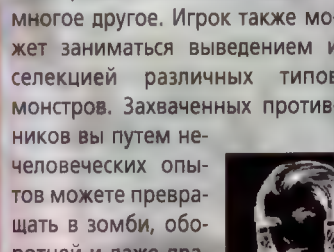
Игра стоит внимания всех тех, кто жалеет об отсутствии на PS первой части Dungeon Keeper и с нетерпением ждет выхода второй. В общем, сделай правильный выбор — будь плохим!



и сохранения игры. Предусмотрена поддержка аналоговых джойстиков и Dual Shock. Так что в техническом плане игра пока не вызывает каких-либо нареканий. Что ж, время покажет. Немало интересных новинок ожидает нас и в игровом процессе. Начнем с того, что теперь вы



можете устанавливать несколько ловушек в определенной последовательности, то есть устраивать их комбинации. Кроме того, одну ловушку можно использовать несколько раз (в отличие от первой части), правда, придется выждать определенное время, чтобы она перезарядилась. Количество доступных средств уничтожения противника также возросло. Здесь фантазия авторов воистину почти безгранична. К вашим услугам медвежьи капканы, движущиеся стены, бомбы, электрошок, огненные камни и



и сохранения игры. Предусмотрена поддержка аналоговых джойстиков и Dual Shock. Так что в техническом плане игра пока не вызывает каких-либо нареканий. Что ж, время покажет. Немало интересных новинок ожидает нас и в игровом процессе. Начнем с того, что теперь вы

можете устанавливать несколько ловушек в определенной последовательности, то есть устраивать их комбинации. Кроме того, одну ловушку можно использовать несколько раз (в отличие от первой части), правда, придется выждать определенное время, чтобы она перезарядилась. Количество доступных средств уничтожения противника также возросло. Здесь фантазия авторов воистину почти безгранична. К вашим услугам медвежьи капканы, движущиеся стены, бомбы, электрошок, огненные камни и

многое другое. Игрок также может заниматься выведением и селекцией различных типов монстров. Захваченных противников вы путем нечеловеческих опытов можете превращать в зомби, оборотней и даже драконов. Так что веселое времяпрепровождение гарантировано.







# CRIME KILLER

**Жанр**

**#Игроков**

**Издатель**

**Разработчик**

Аналоговый  
контроллер

После недавнего успеха футуристических гонок со стрельбой Red Asphalt многие крупные и не очень разработчики, очевидно, почуяв тягу владельцев PlayStation к такого рода развлечениям, решили порадовать игровое сообщество и готовят к выпуску несколько новинок подобной тематики. Не стала исключением и компания Interplay. Crime Killer - так называется их новая игра, и по жанру она, как и RA, является смесью боевика с гоночным симулятором.

Итак, к делу. Цель игры проста до безумия. Вы - полицейский, они - преступники, и ваша задача - используя подручные средства, с максимальной эффективностью разъяснить плохим мальчикам явную неверность их жизненной позиции. При этом, как вы наверняка уже могли догадаться, уговоров в качестве меры убеждения явно будет недостаточно - тут понадобится что-нибудь более действенное. Как говорил герой Сильвестра Сталлоне в фильме «Кобра»: «Преступность - это болезнь...». Ну что ж, встречайте вакцину

элитное спецподразделение моторизованной полиции. В роли рядового члена этой организации вам и придется выступать. В ходе этой борьбы за законность и справедливость игроку придется пройти порядка 20 различных миссий, география которых раскинулась по всей территории громадного мегаполиса будущего.

По мере развития игры вашему герою придется побывать во множестве интересных мест, начиная с шикарных деловых кварталов и заканчивая бедняцкими гетто на окраинах города. Игра поделена на этапы, для прохождения которых вам потребуется выполнить основную задачу (есть и второстепенные, но связываться с

ними или нет - целиком зависит от игрока). Задачи, ожидающие вас, достаточно разнообразны и в основном сводятся к тому, чтобы догнать либо обезвредить какую-либо машину или же захватить какого-нибудь уж совсем зарвавшегося бандита. К примеру, вам могут дать задание перехватить банковских грабителей, остановить похитителей, удерживающих в заложниках невинную жертву, или даже попросят наказать отморожков, угнавших полицейскую машину.



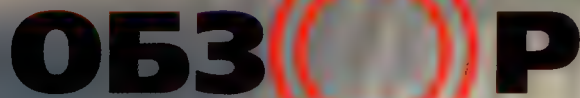
Для поездок на разборки с зарвавшейся братвой в вашем распоряжении будут три различных средства передвижения (полицейская машина, мотоцикл и что-то вроде реактивного самолета), под завязку набитые самым высокотехнологичным вооружением. Машины абсолютно не похожи друг на друга и различаются скоростью, управляемостью, степенью бронирования. А кроме того, у каждой имеется свое, только ей одной присущее спецоружие (например, ракеты, скорострельная пушка «Вулкан», а для любителей экзотических вооружений - орудие, стреляющее отточенными кусками металла (rail gun)).

Чтобы на пути к месту преступления игроки не заскучали, авторы решили внести динамизма, и поэтому в городе царит настоящий беспредел. Улицы наводнены автолюбителями-алкоголиками, которые имеют отвратительную привычку в самый неподходящий момент вылетать на тротуары и вообще творят черт знает что, и даже обычные (трезвые) водители порой выкидывают фортели, на полной скорости врезаясь в вас и всеми доступными способами стремясь испортить игроку жизнь. В общем, никакого уважения к представителям закона.

В техническом плане игра способна порадовать самого привередливого игрока. Эффекты освещения, 60 кадров в секунду, поддержка аналогового джойпада и прочие новомодные прибамбасы. В общем как по смыслу, так и по игровому поцессу СК чрезвычайно проста, т.е. рекомендуется широкому кругу игроков. Ну что, покатаемся?...

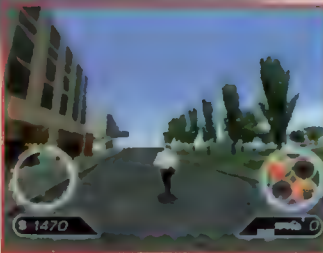




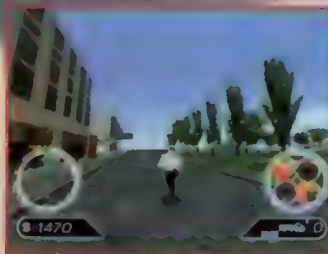


- 5 – великолепно  
4 – очень хорошо  
3 – нормально  
2 – посредственно  
1 – плохо

Предыстория в игре такова. Семью главного героя жестоко убивают фанатики из преступной культовой секты. Движимый мстостью, он присоединяется к подпольной организации по борьбе с организованной преступностью. Эта организация дает главному герою спортив-



Скриншот из игры Auto Destruct. Вид от первого лица из кабины автомобиля. Перед нами улица в городе с зданиями и деревьями. Впереди едет вражеский автомобиль (грузовик). На экране есть HUD: в левом нижнем углу — шкала здоровья игрока (1470), в правом нижнем углу — шкала здоровья врага (1000). В центре экрана — прицел.



ный автомобиль, который механики превратили в мощную боевую машину, а также периодически снабжает его все более мощными системами бортового вооружения. Цель проста: уничтожить культ и его предводителя. С этим, на первый взгляд простым заданием вам вменили всех 25 уровней игры. Действом в пространстве реальных городов распоряжением будет нахождение вооружения: начиная от пулеметов и заканчивая турболоу в игре действие происходит на улицах, то Auto Destruct можно вполноте обучающих программ по географии, но в конечном итоге вы сможете разбираться в положении вещей в городе автозаправочные станции и

Графика в игре явно взята из Die Hard Trilogy и лишь немного доработана. Дома на улицах выглядят достаточно реалистично и живо. Различные «дорожные» объекты также хорошо проработаны: пешеходы перебегая дорогу в неположенных



местах, «чайники» перестраиваются сразу через несколько полос прямо перед вами (несмотря на то, что вы едете на огромной скорости) и после малейшего столкновения сразу останавливаются, преграждая вам путь.





# DESTROY

**Жанр**  
Боевик

**#Исрив**  
1

**Издатель**  
Electronic Arts

**Разработчик**  
Neurostone

Карта миссии —  
разблоки

Аналоговый  
контроль

Ваши противники тоже не глупы. Тяжелый бронированный автомобиль, уходя от вашего преследования, ловко крутится по узеньким улочкам и замечает следы при помощи дымовой завесы. Вертолеты нападают сразу с нескольких сторон, а коррумпированная полиция прижимает вас к обочине и расстреливает из крупнокалиберных пулеметов.

Однако и ваш арсенал не ограничен только броней. Начинаете вы, конечно, только с пулеметом, но, переходя от миссии к миссии, получаете в свое распоряжение сначала ракеты, а затем и всяческие футуристические навороты, такие как лазеры или плазменные пушки. У вас есть и союзники: например, на заправочных станциях вам предлагают отремонтировать машину (естественно, за определенную плату). Кстати, об оплате. Вам платят за каждую успешно выполненную миссию довольно хорошие деньги, кроме того, иногда на дороге попадаются маленькие ящики с денежными знаками, которые бесхозно лежат прямо на проезжей части. Оружие и патроны к нему вам доставляют друзья из «организации», однако это не означает, что его не следует экономить. По ходу игры вы не раз услышите щелканье пуль со склада магазина, если не будете следить за вооружением.

Кстати, о звуке. Звуковое оформление игры Auto Destruct выполнено на высоком уровне. Звуки выстрелов, рев мотора вашего авто и крики пешеходов ласкают слух. По ходу миссий приятный женский голос будет объяснять вам цели и задачи, а также направлять вас в определенные районы города для связи с агентами и получения оружия и боеприпасов. Кстати, этих самых задач довольно много в каждой из миссий. Вам придется подбирать драгоценности, выпадающие из мчащегося броневика,



тупает либо после окончания отмеренного времени, либо по вашему убиению. При провале придется переигрывать полностью всю миссию. Однако не стоит отчаиваться, поскольку, как говорится, «повторение — мать учения» и источник повышения мастерства, а в данной отдельно взятой игре оно ох как понадобится! Под конец подолью ложку дегтя в бочку меда. Во-первых, людям со знанием английского языка ниже среднего играть в Auto Destruct будет очень и очень сложно, пос-

кольку если перед миссией английский текст в печатном варианте можно как-то перевести с использованием словаря, то задания, даваемые в процессе езды, воспринять на слух сложно, а переигрывать из-за этого миссию бывает очень обидно. Во-вторых, начиная где-то с шестой миссии, вам не будет позволено часто промахиваться, поскольку удирающего противника надо догнать и уничтожить, пока он не доехал до места его вражьего назначения. Патронов у вас, как всегда, не хватает, а он еще как назло хорошо знает город и никогда не врывается в дома или другие автомобили. Кроме того, иногда возникают моменты, когда несколько противников «запирают» вас в угол и, не давая двинуться с места, расстреливают из всех своих бортовых орудий, а вы можете на это лишь смотреть. И, кстати, чуть не забыл: несмотря на все свои технические навороты и наличие различных турбодвигателей, ваша машина не может преодолевать даже самые маленькие лужицы, поскольку мгновенно идет на дно.

Но, несмотря на все это, с полной уверенностью можно сказать, что игра доставит истинное удовольствие не только фанатам автосимуляторов, но и всем тем, кто любит хорошие игры и готов просидеть многие часы перед телевизором во имя победы над злыми силами. Так что разогревайте двигатель синего монстра — и вперед к победе! Good hunting, out!



уничтожить приспешников культа, спасти президента, обезвреживать бомбы, подвозить к нужному месту пассажиров и многое другое. На каждое задание выделяется определенное время, в которое необходимо уложиться. Провал миссии нас-



Общая оценка игры

4





# TREASURES OF THE DEEP

**Жанр**

3D-симулятор

**#Игроков**

1

**Издатель**

SCEE

**Разработчик**

Black Ops

Карта памяти —  
один блок

Dual-shock  
контролер

Моря и океаны издревле привлекали к себе внимание людей, что вполне объяснимо. Тяга к морю и его неизведанным глубинам у некоторых людей в крови, кто-то посвящает им всю свою жизнь.... Кинематографисты также не обошли эту тему вниманием, и мы можем посмотреть кучу фильмов на эту тему: начиная от документальных, таких как «Одиссея команды Кусто», и заканчивая фантазиями на тему типа «Бездна» или «Глубинной звезды 6».

С компьютерными и видеоиграми дело обстоит совсем иначе. Если игры типа Pirates! можно найти относительно легко, то продукты, посвященные подводному миру, выходят очень редко. Тем более на PS. Скажу больше:

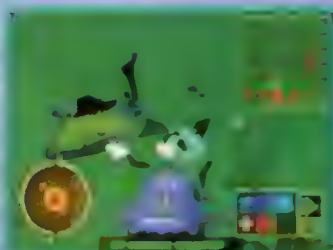
пока можно припомнить только Sub-Culture для PC, Aquanaut's Holiday и не так давно вышедший Critical Depth для PS. В конце прошлого года компания Black Ops вы-



пустила в свет очень неплохую, а главное редкую и по-настоящему оригинальную игру — Treasures of the Deep.

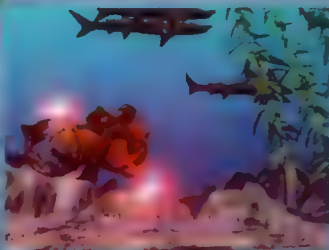
Именно оригинальность и необычайная редкость игровой тематики выделяет ее из массы других 3D приключений. Графика TotD выполнена на высочайшем уровне и использует практически все возможности платформы, на которой она появилась. Подводные приключения действительно порадуют вас великолепно выполненными представителями морской фауны: акулами, дельфинами, различными рыбами, черепахами. Просто посмотрите повнимательнее на акулу — ну прямо как живая! Сама толща воды

также выглядит прекрасно — восхитительные световые эффекты, достойные отдельной статьи, делают свое дело. Погружаясь все глубже и глубже, вы замечаете, что вода становится все темнее и темнее, тогда как, пытаясь всплыть, вы



видите свет на поверхности, вода меняет свой оттенок. Это надо видеть! Затонувшие корабли выглядят, как и все в этой игре, весьма и весьма неплохо.

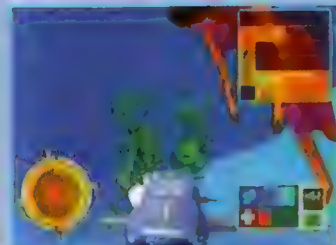
Графика — это, конечно, прекрасно, особенно если она хорошая, но все же в игре это



не главное. Возможно, кто-то с этим утверждением не согласится, но его правильность доказывают игры, устаревшие графически, но не потерявшие ничего в плане игрового процесса, да и недавно выпущенные продукты подтверждают это (в Castlevania Symphony of the Night тоже графика плоская, ну и что?). Тем более, что полно примеров игрушек, графически очень неплохих, но по содержанию бедных. Итак, вот об этом-то пресловутом игровом процессе, об интересности и поговорим. В TotD довольно таки большое количество уровней, и один из них тренировочный, где вас обучат премудростям вождения подводного транспорта. Кстати, оно (вождение) совсем несложное и довольно-таки удобное. Кнопкой select вы сможете выбрать наи-







более удобный для вас обзор: от первого или от третьего лица. Вообще-то, вид от первого лица гораздо удобнее. Причем удобнее во всем, а вид от третьего лица сделан так, для приличия, хотя сами знаете: «На вкус и цвет...»

Для начала игроку будет пред-

ложено выбрать одну из нескольких миссий, заключающихся примерно в одном и том же: найти на дне океана затонувший корабль, упавший самолет и прочее, где-то поблизости найти клад (типа древнего меча какого-нибудь), перебить конкурентов и всплыть на поверхность. После того, как вас проинструктируют, вы попадаете в некое подобие магазина, где надо будет подготовиться к предстоящему мероприятию: оружие прикупить, снаряжение, со временем (когда большие деньги появятся) можно будет новую подлодку приобрести. Что касается оружия, то арсенал здесь достаточно внушительный, но, по правде говоря, иногда всякие изощренные торпеды просто не нужны, так как изначально у вас имеется в наличии встроенное оружие с бесконечным боезапасом. Хватает вполне. Неплохо бы приобрести сети — обязательно пригодятся, зачем-то объясню позже. После закупки всего нужного начинается погружение.

Итак, вы под водой. Ваша цель — найти какое-либо сокровище с затонувшего корабля (или с еще чего-нибудь такого потонувшего). Ориентируясь по радару, вы ищете клад, по пути собирая различные древние монеты, сундучки с золотом и так далее. Все это, конечно, только увеличивает ваше благосостояние и позволяет после окончания миссии покупать различное, все более и более «продвинутое» оборудование. Кстати, если уж мы о нем заговорили, то после первого же задания очень рекомендуется приобрести систему наведения оружия. Очень ценная штука. Имеются также и дополнительные пути зарабатывания денег. Можно из сетей освободить дельфина, и кто-то, вероятно, Greenpeace, за это доброе дело вас наградит материально. Или же неплохо поймать все в эту же сеть акулу (вот, собственно, зачем сети-то и нужны). Могу поспорить, что любителям «презренного металла» ловля акул очень и очень понравится.



это так, к сведению, не сразу здесь догадаешься). Кстати, около такого рода мест можно «встречать» несуществующих в реальном мире существ (что-то типа боссов), убиваемых, как обычно, с большим трудом, нежели обыкновенные, но много-



Иногда вам придется вылезать (или слезать — уж как придется) из вашей субмарины, так как в некоторые труднодоступные места придется добираться вплавь (в смысле в костюме аквалангиста), для того, чтобы такую операцию провернуть, надо будет зажать четыре шифта



численные и надоедливые враги, коими будут для вас являться акулы, медузы, аквалангисты, батискафы конкурентов. А если уж мы заговорили о батискафах противника, то нелишне будет упомянуть о том, что их



устранение вам на руку не только потому, что они перестанут вам мешать и перейдут в мир иной, но и по еще одной немаловажной причине. После их безвременной кончины из субмарины выпадает весь ее груз, представляющий собой присвоенное ими золотишко. А этим вы наверняка догадаетесь воспользоваться, и бренчащие монеты плавно перетекут в ваш гостеприимно распахнутый карман. Хотя, поверьте, с точки зрения морали это выглядит весьма и весьма. Ну да ладно, это мы обсуждать не будем.

Как и у любой игры, у TotD есть и свои недостатки. Игра сделана явно на любителя, и этим все сказано. Нельзя сказать, что игра создает какую-то особую неповторимую атмосферу, и людям, которых морская тема ну не волнует совсем, которые не понимают, что такое романтика моря и в чем состоит прелесть нахождения морских кладов (кроме материальной выгоды), TotD совсем не понравится. Хорошо, это можно отнести и к массе игр некоторых жанров,



но есть и еще один момент. Большинству людей играющих данное творение может показаться просто смертельно скучным. Есть люди, которым эта игра сильно нравится, но это дело вкуса, так как все же многих она вгоняет в тоску и после нее хочется поиграть во что-нибудь

другое. Но все же если взяться сравнивать TotD с существующими играми той же, морской, тематики, то, безусловно, она по всем статьям выигрывает. Возьмем ту же Critical Depth. С какой стороны не подойди — во всем она уступает. И графика в TotD на более высоком уровне, что вполне понятно, учитывая ее световые эффекты, анимацию представителей морской фауны и прочее. И игровой процесс явно лучше. Одиночная игра, например, в Critical Depth практически никакого интереса не представляет.

Если же говорить объективно, то TotD — именно та игра, которая действительно заслуживает уважения. И в первую очередь в силу своей оригинальности, а не прекрасной графики. Если вам нравятся динамичные игры с кучей стрельбы и беготни, то TotD покажется слишком медленной. Если же вы человек, во сне видящий морскую гладь, таинственные глубины океанов и только чего-нибудь «морского» и ожидающий — то вперед, это безусловно для вас! В общем, как уже не раз упоминалось, зависит все от конкретного человека, его игровых пристрастий — может понравиться, а может и не понравиться. Одного отрицать нельзя: игра хорошая.





# COURIER CRISIS

Жанр

Велосипедист

#Копия

1

Издатель

BMG Entertainment

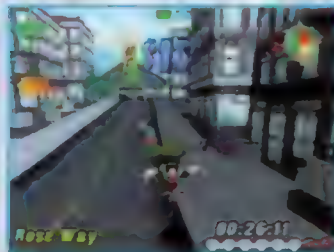
Разработчик

New Level Software

Карта игры —  
один блок



Игроки со стажем, возможно, помнят еще старинную платформенную игрушку Paperboy (мальчик на велосипеде развозил газеты, получая за это всевозможные бонусы и некие суммы наличными). Ну, и уж наверняка практически всем знакома игра Road Rash. Две классические игры, в которые в свое время заигрывались миллионы (а некоторые продолжают играть и сейчас). Эти два шедевра упоминаются здесь не случайно, поскольку Courier Crisis, недавнее детище New Level Software, смело можно охарактеризовать как попытку объединить все лучшее из двух вышеупомянутых игр в одну (такой вот своеобразный шампунь и кондиционер в одном флаконе). Но вот удалось ли им это? Трудно сказать однозначно. С одной стороны, да, а с другой...



которые нужно доставить на место назначения в течение определенного, кстати, очень короткого (а что делать, ведь, как говорится, время — деньги) отрезка времени. Все очень просто. Подбираем посылку у одного

В Courier Crisis вам придется примерить на себя шкуру велокурьера и на собственном опыте познать все «прелести» этой низкооплачиваемой и нервной работы. Итак, у вас есть велосипед, ветер в карманах и множество пакетов,



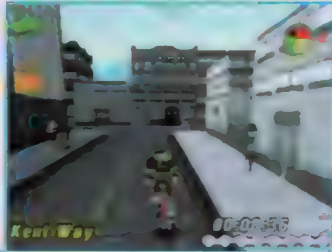
клиента, отвозим другому, получаем честно заработанные деньги и едем осуществлять следующую доставку. Как только все пакеты будут развезены, появится возможность перейти на следующий этап. Уровень сложности возрастает пропорционально



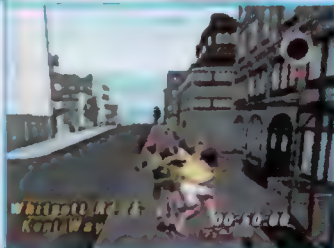
этапу. И проявляется это в виде увеличивающегося количества препятствий и возрастающего расстояния между клиентами. Да особой оригинальностью игровой процесс не блещет.

В вашем распоряжении будет целый виртуальный город, разделенный на пять больших районов (Civic Center, Chinatown, Waterfront, Skid Row, Industrial Zone), все улицы и закоулки которого вам придется выучить как свои пять пальцев — еще бы, ведь опоздание на встречу с клиентом хотя бы на несколько секунд карается немедленным увольнением и, как следствие, окончанием игры. Навигация на городских просторах — дело нелегкое. Улицы запутанны, время ограничено, а игровое пространство пусть и не огромно, но достаточно велико. Кроме того, в пути придется преодолеть огромное количество всевозможных препятствий. К счастью, в распоряжении игрока имеется стрелка-целеуказатель, показывающая верное направление движения и помогающая сэкономить ценное время. И хотя компас — конечно, плохая замена карте, но пользоваться стрелкой все же намного легче приятней, чем вообще не иметь никаких ориентиров.

Во время своих бесконечных развозов игроку придется вплотную столкнуться со всеми прелестями городской жизни, такими как бешеное дорожное движение, злые собаки и не менее злые пешеходы, а также различные дорожные препятствия вроде ям или раскиданного строительного мусора (надо же, а казалось бы, цивилизованный Запад), так что игра будет всем,

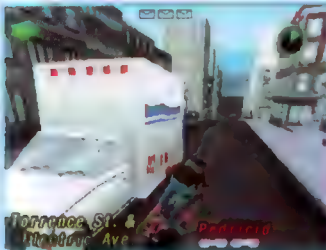


чем угодно, но явно не беспечной, неторопливой прогулкой. В Courier Crisis все зависит только от вашей ловкости и умения избегать опасностей. В этом аспекте игра перекликается с одной из своих прародительниц — Road Rash.





Но на этом сходство не ограничивается. Здесь, так же, как и в RR, можно и, пожалуй, даже нужно зарабатывать очки, избивая прохожих, ну или на худой конец просто переезжая их колесами своего транспортного средства. А накопленные



нашенностью и управляемостью. А для тех, кто жить не может без скорости, есть даже специальная модель с установленными реактивными турбодвигателями. Так что любой игрок сможет подобрать себе двухколесного коня по вкусу и по карману.

Управление игрой в меру удобно и не вызывает каких-либо особых нареканий. Правда, сначала оно может показаться несколько запутанным и требует определенного времени, чтобы привыкнуть. Исполь-



зуется каждая клавиша джойпада. Верхние четыре клавиши (L1, L2, R1, R2) служат для самообороны. С их помощью вы сможете наносить удары руками или ногами, а также взаимодействовать с окружающим миром. При-

чем первое явно превалирует. Основные же клавиши, включая дирекционную кнопку, отвечают за разгон, торможение, прыжки и непосредственно управление велосипедом (повороты и т. д.). В общем, несмотря на обилие командных клавиш, управление достаточно органично, естественно и не потребует много времени на привыкание.



сбережения можно израсходовать на покупку нового велосипеда, так что определенное сходство отрицать было бы глупо. Кстати, всего в игре присутствует 15 разнообразных байков, различающихся ценой, ос-



звует каждая клавиша джойпада. Верхние четыре клавиши (L1, L2, R1, R2) служат для самообороны. С их помощью вы сможете наносить удары руками или ногами, а также взаимодействовать с окружающим миром. При-



чем первое явно превалирует. Основные же клавиши, включая дирекционную кнопку, отвечают за разгон, торможение, прыжки и непосредственно управление велосипедом (повороты и т. д.). В общем, несмотря на обилие командных клавиш, управление достаточно органично, естественно и не потребует много времени на привыкание.

вызвать уважение даже у профессиональных каскадеров, и это не говоря уж о рядовых обывателях). Кстати, выполнение подобных движений неплохая идея, так как, начиная с середины игры использование их становится просто необходимым. Конечно, пройти игру можно без подобных выкрутасов но поверьте на слово, с ними будет гораздо проще.

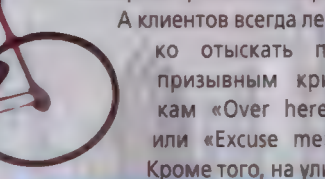
С сюжетом и игровым процессом все ясно, теперь можно перейти к техническому исполнению. В этом плане Courier Crisis явно сыроват, разработчики схалтурили, и потенциально неплохая игра была убита на корню. Для начала несколько слов о графике. Она очень и очень средненькая. Конечно, сказать, что она совсем



уж отвратительная, было бы неправдой, но, глядя на то, что мы имеем здесь, создается устойчивое впечатление, что разработчики все еще находятся в 96 году. В игре очень мало анимации для прохожих и собственно главного персонажа, используются текстуры низкого разрешения для зданий и машин. А реалистичность графики просто нулевая. Так если вы вдруг решите повернуть куда-либо, ваш велосипедист будет просто крутиться на одном месте с нулевой скоростью при этом не касаясь ногами земли. Ну точь-в-точь профессиональный акробат! Кроме того, в графическом движке присутствуют явные ошибки. К примеру, игра может посчитать, что ваш персонаж врзвался в дом или машину или какое-

либо другое препятствие, хотя вы на все 200% будете уверены, что только что нормально его объехали. Прибавьте к этому еще небольшое торможение и ужасающе низкое количество кадров в секунду (ау, господа разработчики, проснитесь, на дворе 98 год!), и вы получите полную картину. В общем, при желании все можно было сделать гораздо лучше.

Звук не представляет собой ничего необычного, хотя (нужно отдать создателям должное) в игровой процесс вписывается идеально. Обилие оцифрованной речи. В пути вас все время будут сопровождать поощрительные или ругательные (все зависит от того, насколько вы преуспеваете в работе), но всегда юморные реплики шефа. А клиентов всегда легко отыскать по призывным крикам «Over here» или «Excuse me».



Кроме того, на ули-



цах стоит постоянный гам и крик. Музыка представляет собой набор вокальных треков в стиле гранж. Хотя вряд ли вы сможете ее особо расслышать, принимая во внимание уровень уличного шума.

В общем, Courier Crisis — это превосходная идея, но с отвратительным воплощением в жизнь. Стоит взять у знакомых, чтобы поиграть, но прежде, чем покупать, хорошенько все взвесьте.





# ОБЗОР ReBoot

**Жанр**  
Стрелка

**#Игроков**

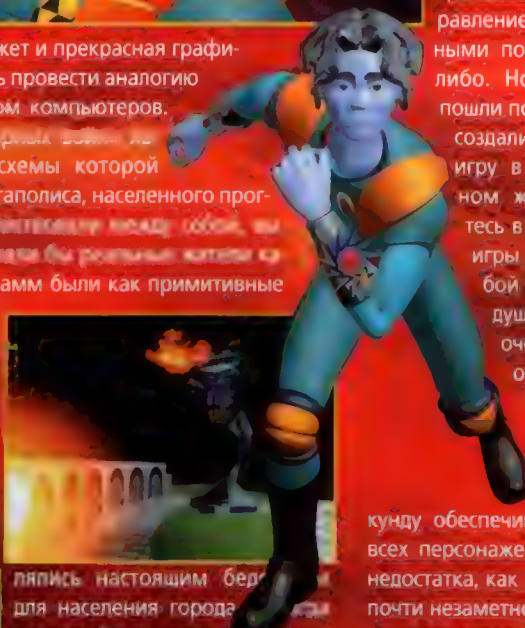
**Издатель**  
Electronic Arts

**Разработчик**  
Electronic Arts

**Карта памяти —**  
один блок

**Аналоговый**  
контролер

Не так давно по нашему телевидению демонстрировался мультсериал «Компьютерные войны» (в оригинале «Reboot»). Основное его отличие от других мультфильмов было в том, что сериал был полностью сделан на графических станциях Silicon Graphics, без единого рисованного кадра — только трехмерная компьютерная графика. Выглядело это очень симпатично, прекрасные компьютерные модели героев смотрелись как живые люди, а их движения обставляли любые рисованные мультфильмы. Сериал приобрел немало поклонников среди молодежи, чему способствовал лихо закрученный сюжет и прекрасная графика. Создатели сериала попытались провести аналогию между реальным миром и миром компьютеров. По сюжету весь мир «Компьютерных войн» является гигантской ЭВМ, микросхемы которой представлялись в виде города-мегаполиса, населенного программами. Они жили и взаимодействовали между собой, выполняли свою работу, как это делали бы реальные жители какого-нибудь города. Среди программ были как примитивные приложения, так и высокоинтеллектуальные, способные думать и производить осмысленные действия. Одними из них и являлись главные герои мультфильма — программа-антивирус Боб и его друзья: Дот и Энзо. Очень оригинально были представлены компьютерные игры: они яв-



игре, уничтожались, а участок памяти-города захваченный игрой, разрушался. Для более спокойной жизни города в сюжет также был введен и главный злодей, ужасный вирус Мегабайт, главное желание которого было попасть по сети в главный компьютер, чтобы обладать властью над всем цифровым миром. Являясь родоначальником нового жанра в мультипликации, сериал так и просился на экраны компьютерных приставок и, наконец, месяца три-четыре назад гигант индустрии игр Electronic Arts объявила о скором выходе игры по мотивам этого мультфильма. Сюжет, обладая огромным жанровым потенциалом, давал разработчикам игры большой простор для творчества, чем они и не преминули воспользоваться. К слову сказать, я ожидал очередной экшн с модным видом от третьего лица, с примитивной графикой и неудобным управлением, как это бывает почти со всеми играми, сделанными по мотивам чего-либо. Но разработчики пошли по другому пути и создали оригинальную игру в очень необычном жанре. Вслушайтесь в эти слова: жанр игры представляет собой симулятор воздушного скейтборда. Такого я не ожидал, и поэтому очень заинтересовался игрой. И не зря. Игра сделана очень добротно, с потрясающе красивой и быстрой графикой. Количество объектов на экране огромно и что сразу бросается в глаза, они великолепно прорисованы.



Шестьдесят кадров в секунду обеспечивают плавное движение всех персонажей игры, и даже такого недостатка, как выпадение полигонов почти незаметно. Заметьте, тот таток, за который в свое время очень хулили PlayStation, в играх последней волны почти не проявляется. Значит дело не в приставке, а в нерадивых разработчиках, которые прикрывали свою некачественную работу несправедливыми об-

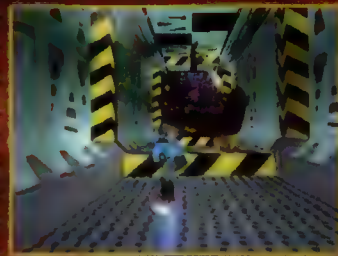






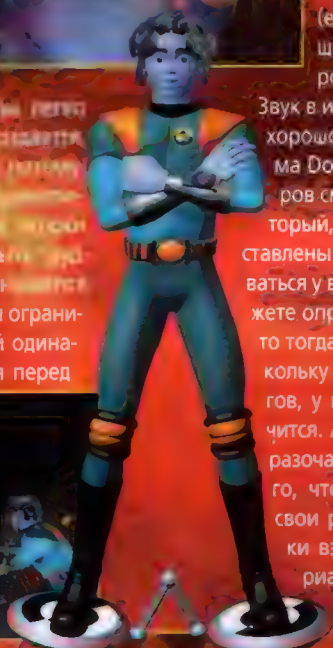
винениями в адрес консоли. Хорошо хоть попадаются совестливые программисты, делающие качественные игры с нормальной графикой, где все полигоны стоят на своих местах, а не разбегаются во все стороны как вагата ребяташек. Вот и про игру

можно точнее позиционировать свое положение. Все противники полностью взяты из мультфильма, даже текстуры на них сделаны с точностью до пикселя. Летающие, плавающие, ездящие — их разнообразие очень велико. В борьбе с ними вам по-



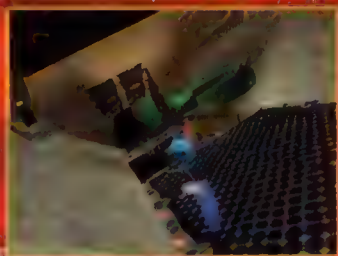
«Reboot» можно то же сказать: это качественно сделанный продукт. Единственное, что мне не понравилось в графическом оформлении игры, то только несколько сероватая палитра текстур, но этим страдает большинство современных игр, и это не является слишком уж большим недостатком. Но это не единственный недостаток игры. Если программисты поработали на совесть, то дизайнеры в это время явно прохлаждались. Дизайн уровней просто отвратителен. Нет, не думайте, что они плохи. Уровни выглядят очень симпатично. Их размер поражает. Удивительно, как много помещается в пакете игры. Заставки! Но вот с игрой на уровнях проблем. Уровни не очень проходимы, то, начиная с десятка, становятся очень сложными, что ты — на самом деле проигрываешь. В этом хитросплетении этажей, подвешенных платформ, которые может разобраться только она. Некоторые уровни скажут, что так и должно быть — игра должна быть трудной, иначе неинтересно играть. Но как вам понравится поиск выхода из лабиринта коробок, когда время ограничено, а выход вы просто не видите из-за полной одинаковости коробок, из-за того, что все сплывает перед глазами в однородную массу? А прыжки с платформ на платформы, где малейшая ошибка приводит к падению и вы оказываетесь в самом начале уровня, и опять все надо начинать сначала?

Или поиск карточки доступа зеленого цвета на уровне, где вся палитра изобилует болотными тонами. Нет, игра должна быть трудной, но не до такой же степени! Ну вот, я опять сполз на критику. Давайте лучше о хорошем, например, об управлении. Оно, нескромно будет сказано, просто потрясающее. Такой отзывчивости и плавности я уже давно не чувствовал в играх. Учиться управлять скейтом не нужно — управление настолько интуитивно, что моментально включаешься в игру, забывая о таких проблемах, как судорожное вспоминание того, где находится клавиша стрельбы, в то время, когда на тебя налетает павина противников. Кстати, о них, о врагах. Поддерживается аналоговый джойстик, хотя управление с цифровой крестовины мне кажется все же удобнее — так



помогает специальное наручное устройство «Глитч», которое является и оружием, и универсальным инструментом, и электромагнитной повушкой одновременно. Ваша задача будет сводиться к тому, чтобы устранять помехи в компьютере, которые напускает вирус Мегабайт, чтобы разрушить защиту города и проникнуть во всемирную сеть. Всячески мешать выполнению вашей задачи и будет огромное разнообразие противников, которому вы сможете противопоставить не меньшее разнообразие оружия. В принципе, оружие одно — это «Глитч», но к нему в игре существует столько примочек, столько апгрейдов, что к концу игры вы владеете чуть ли не портативной ручной термоядерной пушкой, разносящей с одного выстрела полгорода. Это приспособление является трансформером, который перевоплощается в любой нужный вам предмет. Вы можете в любой момент игры изменять свое оружие (если, конечно, имеете соответствующие добавления к нему) на то, которое нужно в данный момент игры.

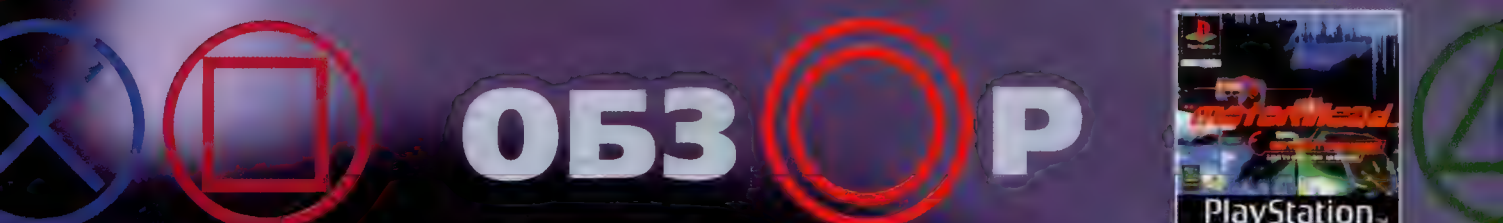
Звук в игре сделан на среднем уровне — ни хорошо, ни плохо. Поддерживается система Dolby Surround и владельцы стереотелевизоров смогут насладиться трехмерным звуком, который, кстати, очень помогает в игре, потому что враги расставлены на уровнях так, что в большинстве случаев будут оказываться у вас за спиной, и никак иначе, как только по звуку вы сможете определить их местонахождение. Но если у вас нет стерео, то тогда приготовьтесь к прохождению каждого уровня по нескольку раз, так как пока вы не запомните расположение врагов, у вас ничего не получится. А вот заставки меня разочаровали. Вместо того, чтобы сделать к игре свои ролики, разработчики взяли отрывки из сериала и разбавили их



заставками на движке игры. Смотрится, мягко говоря, убого, а речь персонажей не совпадает с мимикой лица, что в мультфильме никогда не замечалось. В принципе, игрушка понравится многим — это добротно сделанный продукт с качественной графикой и, главное, сюжетом, который в игре просто не наблюдается. Особых недостатков в ней нет, а те мелкие, которые существуют, компенсируются оригинальной идеей и ее воплощением. Я уверен, что игра найдет своих поклонников — как фанатов сериала, так и просто любителей хороших, качественных игр.







ОБЗОР

# МOTORHEAD

Жанр  
Гонки

#Игроков  
1-2

Издатель  
Gremio  
Interactive

Разработчик  
Digital Illusion

Карта памяти —  
один блок

Аналоговый  
контроллер



таким объектом разработчи-  
ки трудились очень долго. Но  
как могли забыть, что  
это игра, а не фильм? Ведь  
почти все, что вы видите,  
Количество объектов на экране  
се тоже оставляет желать луч-  
шего. Большинство трасс смотрятся как сплошные тоннели с кусоч-  
ками неба. Хотя все не так плохо, как здесь написано. В целом, гра-  
фика неплохая, да и к тому же она поддерживается высокой частотой  
кадров (до 60-ти кадров в секунду). Даже при большом количестве  
противников частота кадров все еще удовлетворительная (25  
кадр/сек), хотя разница заметна.



Самое ужасное — это физика. Вот тут просто тулик. Вспомните,

снова на сцене и опять с гонками, правда, в послед-  
ние дни были несколько необычными. Но что делать, когда иг-  
рок просто завален гонками, и все они неплохого качес-  
тва. Просто очень постараться, чтобы что-нибудь получилось. Составить конкуренцию Gran Turismo и Need For Speed III будет очень  
трудно. Хотя давайте посмотрим.

Действие происходит в недалеком будущем. Вся атрибутика для  
этого имеется. Здесь и мрачные, но красочные тона, футуристичес-  
кий дизайн трасс и необычные средства передвижения. Это можно  
заметить уже по видеоролику. Первое, что бросается в глаза — это  
графика. При первом взгляде кажется, что кто-то поменял вашу  
PlayStation на Nintendo 64. Великолепный свет, туман. На этом все  
и заканчивается. И становятся видны бедные текстуры, некрасивые  
и однотипные машины, несостыковка полигонов. Так что вашу  
PlayStation никто не трогал. Ну а про графику разговор особый.

Охарактеризовать графику  
можно так: все самое крутое  
ущерб обычному. Даже самые  
модные эффекты в игре  
много. Это скрытая в тумане  
са, спящие глаза фанатов,  
ливающийся всеми цветами  
ги асфальт. Все это силь-



едем не на машине, а на скоростном колесном танке. Попадая на узкий участок дороги, не вздумайте коснуться бордюра — он сделан из каучука, и вас будет кидать из стороны в сторону подобно шару в пинбольном автомате. Но самое интересное из маразма физических законов недалекого будущего — это когда вы со всей дури влетаете в столб посреди дороги (интересно, что он делает на гоночной трассе?) и останавливаетесь как вкопанные, даже не отлетаете. С тормозами тоже проблема. То ли их там нет вообще, то ли там стоит сильная антиблокировочная система. Повернуть, используя занос, просто нельзя. Машина сначала замедляет ход почти до полной остановки,

сколько удовольствия приносило хорошенько куда-нибудь (а еще лучше в кого-нибудь) врезаться и посмотреть на аварию со стороны в «Need For Speed». А тут не то что перевернуть, но даже заскочить на бордюр стоит огромных усилий. Такое впечатление, что мы



нь похоже на реальность. Одни огни чего стоят. Их невозможно сравнить ни с чем существующим в виртуальном мире, потому что они совершенны. Над каждым



и, и только после этого слышится долгожданный визг покрышек. Ну и кому, скажите, нужен такой занос? Зато простой поворот превращается в нервотрепку. Во-первых, все это происходит очень резко, почти скачками. Во-вторых, стоит повернуть колеса

Official PlayStation Россия



Воткну, ним на А5 трассу, как машину поворачивает. Замечу, не кривит, а поворачивает (и это при скорости 220 км/ч). Теперь о столкновениях. Мы рвем машину по дороге для того тест. Единица встречного движения, догоняли и таранили, тормозили перед носом у соперника. И результат? Никакой. Представьте себе две несущиеся навстречу машины со скоростью 250 км/ч. Вот они врезаются лоб в лоб, но ничего не происходит: ни красивого полета, ни покоренных деталей. Просто они останавливаются. Может, какая-то

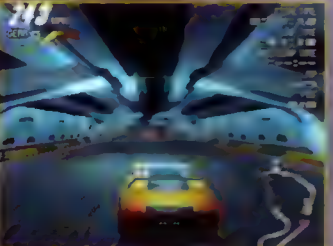


мощь. В своей лиге все 100 характеристик сбалансированы. В другой же лиге они на порядок выше или на порядок ниже. Вообще, от правильного выбора автомобиля зависит многое, так как разница в вождении заметна сразу. Но почему-то машина с самой малейшей скоростью по характеристике (на прямой обгоняет вашу самую медленную). Трассы сами по себе довольно обычные, но интересные. Они не отличаются особой сложностью и навороченностью. Но для того, чтобы по ним проехать, на полную



из них чуть-чуть отъедет назад (видать, скорость у нее была меньше). При таране происходит следующее: догоняемый смещается в сторону или смещается в сторону. Как правило, с победой замосом. Ну а если тормозить перед носом у соперника, то вас не отнесет к движению. А что было бы в «Need For Speed» даже и подумать страшно! И еще одна «непостижимая» особенность Motorhead — это искры, которые вылетают на уровне кабины при соприкосновении с бордюром.

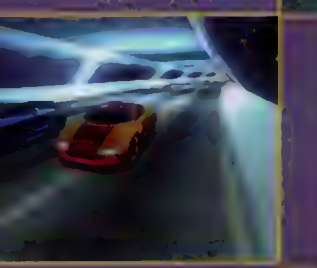
рошо знать. Нужно знать на какой скорости можно пройти третий поворот. Нужно знать, где машина подлетит и на большой скорости врежется в стену. Их изучение представляет собой задачу довольно интересную. Иногда дорога расходится, и вам нужно ехать по указателю. Но иногда есть альтернативный вариант. Вот на него-то и можно съехать. На трассах есть разные покрытия: асфальт, трава, земля и т.д. Все виды поверхности можно разделить на два типа: асфальт и неасфальт. На «неасфальте» машину начинает сильно уменьшения скорости замечено не было.



Теперь о соперниках. Их количество колеблется от нуля до семи. Все они принадлежат определенной лиге (классу автомобилей). На старте они вас обязательно обгонят. Обгонят они вас и на прямых. Тут уж ничего не попишешь. Мотор у них, видимо, мощнее. AI, можно сказать, смоделирован хорошо. У вас всегда будет достойный противник. Он не только обладает хорошей скоростью, но и профессионально водит машину. Умеет тормозить на поворотах и в случае надобности прижать нос к стенке. То, что он обладает более мощным мотором, очень сильно раздражает. Пройдя хорошо поворот и обогнав на нем пару машин, с оборванным «сердцем» наблюдаешь, как противник «делает» тебя на прямой. Но и AI иногда совершает ошибки. Иногда так, что приходится брать руль из окна персонального компьютера, не вписавшемуся в поворот.



Ну и теперь слово об интерфейсе. Это можно сказать, стандартен. В распоряжении одиночная игра, режим split-screen, соревнование лиги, простое соревнование и режим head-to-head. Обидно то, что даже во многопользовательской игре сразу все трассы и машины не доступны. Для этого нужно поиграть в соревновании лиги. Разумеется, такую игру можно сохранять (и даже загружать). Можно менять сложность (вернее, easy будет доступной) и количество оппонентов.



Играет интерфейс Motorhead представляет собой. О сбалансированности автомобиля и говорить не приходится. К тому же, их всего десять. Но не в количестве дело, а в качестве. Качество тоже оставляет желать лучшего. Убогость дизайна и простота машин делают игру однообразной. Об этом можно говорить не приходится... И остается только сказать, что игра — не для тех, кто любит пейзаж, а для тех, кто любит погоню. Что ж, обидно. Такая достойная графическая реализация не нашла поддержки в самом главном — в игровом процессе. К сожалению, сегодня это не редкость. Бред ли когда-нибудь Motorhead сможет составить конкуренцию на игровом рынке таким шедеврам, как трилогия Need For Speed и Gran Turismo. К сожалению, Motorhead останется за бортом.



Структура игрового процесса немного напоминает Gran Turismo. Не все трассы и не все машины становятся доступными сразу. К слову сказать, трасс в игре всего восемь, а автомобилей — десять. Чтобы получить новые трассы и авто, нужно перейти в другую лигу. А этого можно достичь, лишь одержав победу в настоящей. Все автомобили имеют три характеристики: максимальную скорость, время разгона до нее и управляе-



Играет интерфейс Motorhead представляет собой. О сбалансированности автомобиля и говорить не приходится. К тому же, их всего десять. Но не в количестве дело, а в качестве. Качество тоже оставляет желать лучшего. Убогость дизайна и простота машин делают игру однообразной. Об этом можно говорить не приходится... И остается только сказать, что игра — не для тех, кто любит пейзаж, а для тех, кто любит погоню. Что ж, обидно. Такая достойная графическая реализация не нашла поддержки в самом главном — в игровом процессе. К сожалению, сегодня это не редкость. Бред ли когда-нибудь Motorhead сможет составить конкуренцию на игровом рынке таким шедеврам, как трилогия Need For Speed и Gran Turismo. К сожалению, Motorhead останется за бортом.



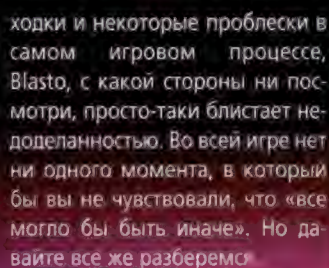
Играет интерфейс Motorhead представляет собой. О сбалансированности автомобиля и говорить не приходится. К тому же, их всего десять. Но не в количестве дело, а в качестве. Качество тоже оставляет желать лучшего. Убогость дизайна и простота машин делают игру однообразной. Об этом можно говорить не приходится... И остается только сказать, что игра — не для тех, кто любит пейзаж, а для тех, кто любит погоню. Что ж, обидно. Такая достойная графическая реализация не нашла поддержки в самом главном — в игровом процессе. К сожалению, сегодня это не редкость. Бред ли когда-нибудь Motorhead сможет составить конкуренцию на игровом рынке таким шедеврам, как трилогия Need For Speed и Gran Turismo. К сожалению, Motorhead останется за бортом.





**SISA**

## Dual-shock KOMMODE!

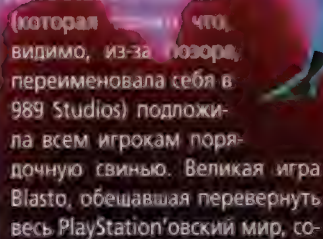


Жаппинг-Блатт — достаточно известный в Америке герой комиксов, несомненно, популярный и уважаемый зрителем. Однако немаловажно отметить, что супергерои не являются, разве что тем, что его прототипом, как правило, является общественный персонаж или герой. Так сказать, некое общественное явление. Сам же герой тоже не является вечно на Земле, а присутствует только на пороге фантастики и далеко не ракетных или пыльных. Но этот как раз пример, который должен служить примером, который, конечно, даже не приводит к тому же, что и общественное явление. Под его влиянием, конечно, находится армия, которая, конечно, не отступает, а наоборот, идет вперед. Но это не есть

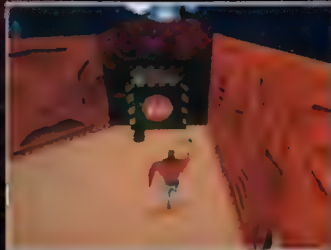
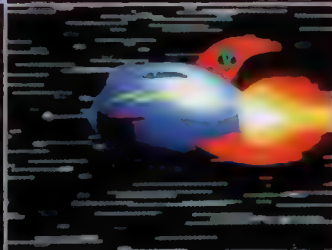


Blasto — игра крайне своеобразная, и один из тех же, кто обязан будет встречать вас каждые раз, когда вы преодолеете сопротивление компьютера, все-таки будете проникать на все этапы. Map 11 в Blasto представляют собой, как правило, подвешенные прямо в воздухе узкие и длинные платформы с выступами или изгибами, разветвлениями, густо стоящими «переходниками» — так называемыми тучами тумблеров. Хороший уровень представляет собой некий примитивный лабиринт, в котором, конечно, можно заблудиться, но сделать это достаточно сложно. Стандартной структурой уровня в Blasto является своеобразное расположение важных

элементов. То есть закрытая дверь спереди, место сохранения игры справа, а кнопка, открывающая проход, слева. Причем повторяется это от уровня к уровню практически без всяких изменений. Некоторое разнообразие в безумно скучный процесс скакания по платформам вносят враги, которых, отметим, не слишком много. Инопланетяне в *Blasto* ведут себя очень нагло: они появляются, где хотят и когда хотят, совершенно спокойно, к примеру, телепортируясь неиз-



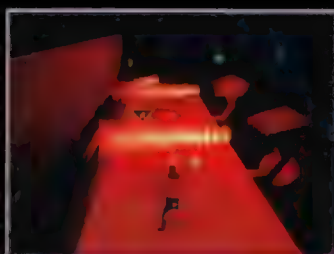
вершить революцию в графике и заставить игроков забыть о том, что в приставке всего 32 бита, серьезно разочаровала. Причем практически всех без исключения игроков. Несмотря на солидный потенциал, действительно интересные технологические на-



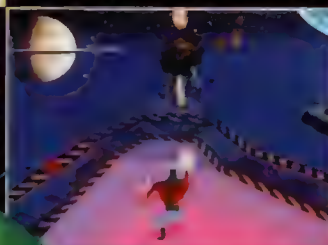




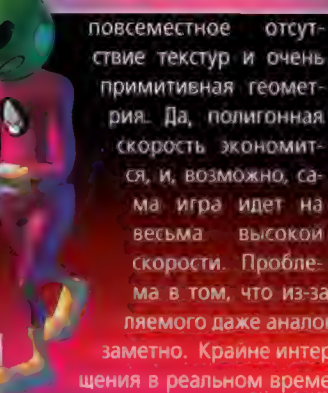
сколько то, что их реализация на этой приставке все же возможна. К примеру, пресловутый z-буфер, некая область в памяти, в которой хранятся сведения о пространственном размещении объектов на уровне, что помогает за счет уменьшения



количества одновременно обрабатываемых полигонов увеличить производительность. На PlayStation эта технология была реализована чуть ли не впервые, и она действительно работает. Вот только



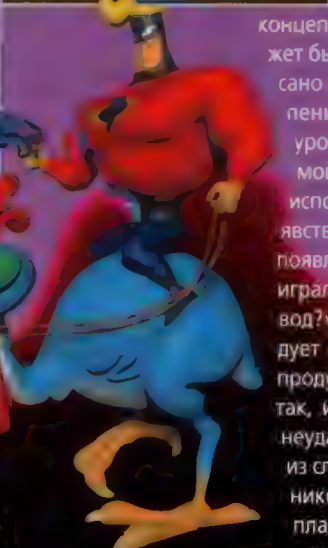
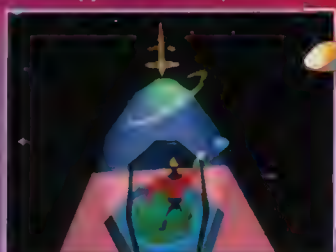
для того, чтобы в 2 Мб видеопамети вместить и z-буфер, и текстуры игры, нужно быть не просто гениальным программистом, а волшебником. Разумеется, разработчики из SISA — не волшебники и получили в результате именно то, на что могли рассчитывать. Однообразные миры, практически



повсеместное отсутствие текстур и очень примитивная геометрия. Да, полигональная скорость экономится, и, возможно, сама игра идет на весьма высокой скорости. Проблема в том, что из-за кособокоего управления, не исправляемого даже аналоговым геймпадом, этого попросту незаметно. Крайне интересной в игре стала и поддержка освещения в реальном времени. Конечно, эту технологию назвать суперноваторской нельзя, однако на PlayStation до сих пор применение освещения — редкость, и имеется поддержка подобных спецэффектов лишь в самых лучших играх, таких как Gran Turismo, Need for Speed 3, отчасти в Crash Bandicoot 2. Но в Blasto и этим достижением прогресса не сумели воспользоваться как следует, и в результате все, на что пошло освещение, это на «раскраску» фонарей.



Грубоватая зернистая текстура «лампочки» вовсе не способствует тому, чтобы вы почувствовали себя комфортно или же вдруг стали с восхищением разглядывать источник света. Blasto — главный провал этого года. Это даже не крах идеи игры, не крах самого Blasto — это провал концепции создания хитов. Сама игра, может быть, и не столь плоха, как было написано выше, и у вас вполне хватит сил и терпения, чтобы пройтись-таки по паре уровней, поиграть денек-другой. Но в самой игре, в ее дизайне и техническом исполнении имеется такое количество явственно видных огрех, что поневоле появляется вопрос: «А кто-нибудь вообще играл в это перед тем, как игра ушла на завод?». Неужели Sony перестала как следует следить за качеством выпускаемой продукции? Будем надеяться, что это не так, и Blasto — лишь ошибка, одиночная неудача. И Sony делает какие-то выводы из сложившейся ситуации. Ну а мы с вами никогда не допустим, чтобы на любимой платформе появлялись плохие игры, верно?



ла в витраже, разумно полагая, что ему что-нибудь за это дадут при успехе, тем более что сделать это, учитывая несносное управление, весьма и весьма сложно. И что вы думаете? Да-да! Полагаю, продолжать не стоит. Поговорим теперь о техническом исполнении. Несомненно, Blasto использует несколько весьма примечательных технологий, которые демонстрируют даже не столько то, что они могут быть эффективны на PlayStation,

Общая оценка игры

3

Official PlayStation Россия





# CIRCUIT BREAKERS

**Жанр**  
Гонки

**#Игроков**  
1-4

**Издатель**  
Mindscape

**Разработчик**  
Supersonic

Multi-Tab

Аналоговый  
контролер



Чего только не происходит с играми в процессе их разработки! Начальный замысел и конечный результат порой так сильно отличаются, что с трудом верится в то, что речь идет об одном продукте. Примерно такая же судьба сложилась у Circuit Breakers — нового проекта Supersonic (Supersonic Racers). По планам компании Mindscape игра должна была увидеть свет еще осенью прошлого года. За это время успело поменяться даже ее название. Дело в том, что предыдущий проект — Supersonic Racers — был не слишком удачным, но, тем не менее, вторая часть игры (названная Supersonic Racers 2XS) была запущена в производство. По мере продвижения проекта, игра получалась намного лучше предшественника, поэтому она была переименована в Circuit Breakers.

Итак, вам предстоит управление маленьким гоночным автомобилем. На выбор имеется всего восемь моделей. На самом же деле выбор автомобиля не столь важен и имеет значение скорее эстетической, нежели практической точки зрения. Меню, в котором вы выбираете автомобиль, трассу, да и вообще интерфейс игры в целом очень оригинальны. Вы как бы находитесь в многоэтажном

здании, каждый из этажей которого содержит определенный набор трасс. Здесь же можно установить и уровень сложности (который скорее можно было бы охарактеризовать как уровень реалистичности). Так, на высокой сложности вы едва ли сможете вписаться в пово-

рот на девяносто градусов при скорости около двухсот км/ч. Далее вы можете выбрать один из трех режимов игры: чемпионат, заезд на время и гонки на выживание. Первый не представляет собой ничего оригинального. Вам необходимо последовательно участвовать в заездах на трассах, определяемых компьютером и постараться набрать наибольшее количество очков. Второй режим еще менее оригинален — вы просто выбираете трассу и пытаетесь показать на ней наилучший результат. Последний же должен разнообразить игру, ибо в нем реализуется весь заложенный в игровой процесс потенциал. Здесь необходимо избавиться от своих конкурентов,

но при этом продолжать двигаться в заданном направлении, чтобы укладываться в определенные временные промежутки. Расправляться же с ненавистными соперниками вам будут помогать различные бонусы, несметное количество которых разбросано по трассе и систематически возрождающиеся после



употребления. Дизайнеры игры явно не страдают недостатком фантазии, о чем свидетельствует разнообразие полезных (и не очень) примочек. Ускоритель на определенный промежуток времени превратит ваше авто в метеор. Дымовая шашка значительно усложнит жизнь преследователю, особенно на крутом повороте. Специальная примочка позволяет машинке воспарить над трассой, оставив на ней только колеса, что позволяет нагнейшим образом объезжать конкурентов.

Машину можно уменьшить до лилипутских размеров, сделав ее тем самым чрезвычайно маневренной, а также способной проникать в секретные места, коими добрые разработчики обильно напичкали трассы. Раз можно уменьшить, так почему бы не увеличить? И это возможно. С одной стороны, размер придает уверенности, да и вообще — так значительно легче тормозить зарвавшегося конкурента. Но с другой стороны, машина теряет маневрен-

ность. С одной стороны, размер придает уверенности, да и вообще — так значительно легче тормозить зарвавшегося конкурента. Но с другой стороны, машина теряет маневрен-







Однако, если вы хотите получить преимущество, то вам придется использовать тактику. Так, например, можно взять бомбу, и тем самым обречь себя же на гибель. Единственный способ спастись — вывести из строя всех оппонентов за определенный промежуток времени. Вообще же, бонусов действительно очень много, и рассказать обо всех было бы затруднительно и не нужно. Намного интереснее испытать все самому, понять преимущества и недостатки и выработать собственную тактику. Кроме того, все примочки применять можно тогда, когда это необходимо, а не исключительно с момента их нахождения. Поэтому тактика «запаси побольше» далеко не самая плохая, тем более что их действия можно комбинировать — то есть использовать одновременно несколько.

Ассортимент трасс порадует даже самого искушенного гонщика: шестнадцать маршрутов для одиночной игры и столько же — для многопользовательской. А при введении специальных паролей станут доступными еще несколько десятков. Также появится возможность использования специальных режимов, позволяющих, например, проехать по трассам в ночное время в суперскоростном режиме, или в обратном направлении. Вообще же, разработчиками было обещано более трех тысяч различных вариаций маршрутов — как для одиночной, так и для многопользовательской игры. Основные тридцать две трассы очень разные. Так, по продолжительности, можно подобрать трассы как для быстрого заезда для небольшого



числа машин, так и почти что марафонские дистанции, позволяющие развернуть борьбу за первое место в полную силу. Легко можно подобрать маршрут нужной сложности: от обычного эллипсообразного скоростного полигона, до сложнейшего многоуровневого серпантина. Как вы уже догадались, трассы проложены в различной местности. Всего в игре двенадцать видов местности, среди которых Дикий Запад, Джунгли и Меганполис. Местность, а, следовательно, и дизайн сильно влияют на продолжительность и сложность маршрута. В техногенных джунглях меганполиса полным-полно различных трамплинов и обвалившихся мостов, преодолеть которые можно только перелетев, предварительно хорошо разогнавшись. В противном случае можно очень больно грохнуться, или же попасть на тот участок трассы, который придется преодолевать заново, теряя драгоценные секунды. Как правило, рядом с местами, где нужно выделять фигуры высшего пилотажа, расположена уйма различных бонусов, облегчающих или, наоборот, усложняющих задачу.



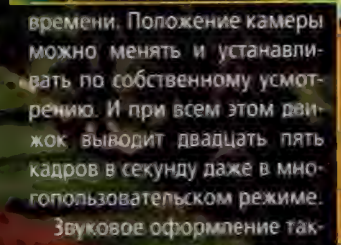
Видимо разработчики стремились облегчить нашу нелегкую жизнь в это жаркое время года, а потому ввели в игру трассы на воде. Нет, ваше авто вовсе не обязано отражать воздушную подушку и гребные винты или что-то в этом роде. Просто на водных трассах вместо машины вы управляете легенькой моторной лодочкой, коих также восемь видов. Процесс не сильно отличается от управления автомобилем на шоссе (изменения в основном чисто косметические), но все же — приятное разнообразие. Даже управление полностью соответствует автомобильному. Так, например, наличие заднего хода у автомобиля еще можно объяснить, но вот каким образом высокоскоростной скутер может лихо плыть задом наперед — не совсем понятно.



Безусловно, изюминкой игры станет многопользовательский режим, поддерживающий игру до четырех человек за одним телевизором. При этом экран просто делится на четыре части. Действо немедленно превращается в бесконечный прикол, оторваться от которого довольно сложно. Графика в игре полностью отвечает стандартам времени. Все модели, рельефы местности — все выполнено в честном 3D. При этом соблюдены законы физики: в гору машины едут медленнее, чем с горы, на резком повороте можете перевернуться, взрывная волна отбрасывает в сторону и т.д. Движок поддерживает более тридцати двух тысяч цветов, а также освещение в реальном

времени. Положение камеры можно менять и устанавливать по собственному усмотрению. И при всем этом движок выводит двадцать пять кадров в секунду даже в многопользовательском режиме. Звуковое оформление также на уровне. Скрип тормозов, скрежет металла о камень, взрывы — здесь есть все. Фоновая музыкальная дорожка пораует многих меломанов — это и мягкий джаз, и жесткое техно.

Circuit Breakers — хорошая гонка, увлекательная в одиночной игре и захватывающая — в многопользовательской. Обладая мощным игровым потенциалом и хорошей графикой, она станет прекрасным способом проведения досуга, особенно в компании друзей.



Общая оценка игры

4

Official PlayStation Россия



# ОБЗОР



# ТОМБИ!

Издатель: SCE

Разработчик: SCE

Платформа: PlayStation 2

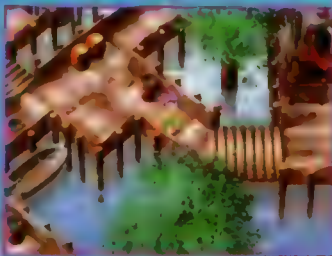
Класс игры —

Best-seller



Популярность детских игр — странная штука. Причем не столько потому, что в них играют дети, для которых, собственно, они и предназначены. Совсем нет, дети, наоборот, тянутся к более «взрослому», а вот зачастую у людей, вышедших уже из «нежного возраста», появляются склонности ко всему детскому, доброму и милому. И стараются разработчики игр не покладая рук, и во многом именно для таких вот «детей в душе».

Когда-то львиную долю всех игр (и не только детских) составляли двухмерные платформенные «бродилки». Теперь настали другие времена. Жуткая трехмеризация мира электронных развлечений ухватила своими костлявыми руками практически все жанры. «Плоские» игры появляются все реже и реже, и лишь немногие из них привлекают к себе внимание общественности подобно Castlevania: Symphony of the Night и в какой-то степени Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero. Последняя же — в основном, из-за большой популярности (особенно в нашей стране) серии игр-поединков Mortal Kombat. Но эти два продукта уж



никак нельзя отнести к категории «для детей». В основном, на данный момент создатели детских игр ориентируются на Mario 64 (что, вообще-то, понятно). И если и не пытаются его превзойти, а это весьма

проблематично, то по крайней мере делают что-либо весьма похожее. Некоторые разработчики в последнее время пошли по наиболее простому пути и выпускают «плоские» по концепции игры, но в трехмерной среде. То есть в игре вроде как все, или почти все трехмерно (или псевдотрехмерно), но движение осуществляется по прямой, без ухода с линии. Хорошими примерами могут служить «Pandemonium» и «Klonoa».

Компания с хорошо запоминающимся названием Whooree Camp, похоже, тоже встала на этот путь и уже к моменту выхода этого номера журнала выпустит простенькую и незатейливую на первый взгляд игрушку Tombi. Но это лишь на первый взгляд, а на самом деле игра содержит множество интересных моментов и способна заинтересовать людей всех возрастов.



продукте, так как многие замечают некоторую схожесть описанных выше игр (особенно это касается Ghosts and Goblins). Итак, встречайте: Tombi.

После того, как с экрана исчезнут логотипы издателя и разработчика, игроку предложат выбрать язык, на котором в игре будет происходить общение. Всего языков восемь: английский, французский, немецкий, испанский, итальянский, португальский, датский и шведский. Это процедура, ставшая уже обычной для паловских игр. Русского, конечно, нет, но надеемся, что в будущем это изменится. Затем последует вступительный мультфильм, где мы впервые столкнемся с главным героем игры — дикого вида па-



Ответственность за создание игр в Whooree Camp лежит на некоем господине Fujiwara — создателе таких знаменитых платформенных игр, как Megaman и Ghosts and Goblins, ушедшем из Capcom. Этот факт не замедлил сказаться на предлагаемом вашему вниманию







решком по имени Томби (а вы чего ожидали?), выделяющимся еще и розовым цветом своих волос (японский вариант Тарзана). Мультик, кстати, весьма забавный, и его действительно стоит посмотреть (кстати, таких красочных мультфрагментов по игре предостаточно). Действие игры разворачивается на некоем острове довольно-таки внушительных размеров, населенном людьми, гномами и злобными свиньями. Мало этим свиньям того, что они уже затерроризировали все мирное население страны, но и ко всему прочему они похитили у Томби дедушкин золотой браслет, приносящий удачу. И это было большой ошибкой, потому что теперь наш юный герой выходит на тропу войны. Ему предстоит пропутешествовать по миру игры — частично



спрайтовому, частично полигонному. Все персонажи и сам Томби состоят из спрайтов, да и действительно, много ли надо платформенной бродилке? Большая же часть заднего плана, некоторые особенно крупные объекты, к примеру, дома, полигонные, что позволяет камере иногда чуть-чуть изменять точку обзора, естественно, для удобства играющего. Все в игре прекрасно нарисовано, каждая, даже малозначительная деталь, имеет очень неплохую прорисовку, что, конечно же, только радует. В поисках утерянного талисмана вам предстоит «обшарить» массу мест. Причем один этап ощутимо отличается от другого внешним видом: вы побываете и в джунглях, и в горах, и в необычном лесу из гигантских грибов, что обещает отсутствие такой вещи, как однообразие при их прохождении. Игровой процесс в Tombi весьма интересен, и о нем стоит рассказать поподробнее.

Вся изюминка игры состоит в том, что ее нельзя в полной мере назвать платформенной бродилкой. Все скитания Томби имеют некоторый ролевушный оттенок. Вам придется выполнять различные задания, о которых вы будете узнавать из разговоров с другими персонажами. Да, да, как и в заправском ролевике, у вас появятся возможности вдоволь пообщаться, а также посещать населенные пункты с целью получения дополнительной информации. Найденные по ходу игры вещи будут складываться в inventory, и по мере надобности их можно оттуда доставать (для этого inven-

tory, собственно, и предназначено). А помещать туда вы станете самые различные штучки: начиная от вашего оружия, такого, например, как булава или бумеранги, и заканчивая ключами и мощной магией. Все эти вещи жизненно необходимы, так как без них зачастую нельзя продвинуться дальше по игре.

Во время прохождения этапов вам иногда предстоит решать и что-то вроде головоломок, и это начнется уже с первого этапа. Приведу пример. Буквально уже через пару минут после начала игры вы столкнетесь с туманом, мешающим свободному продвижению слева направо (это просто ужасно!). Единственный выход — разогнать его, потому что, как это ни странно, но сам он рассеиваться не хочет. Возникает



вопрос, который задавал еще Чернышевский: «Что делать?». А делать надо вот что. Надо подойти к почтовому ящику (найдите его сначала) и достать оттуда такую штучку — Яростное Торнадо (непонятно только, как оно там может храниться, но это мелочи) — и с ее помощью разогнать мерзкий туман. И все в том же духе на протяжении всей игры. Только задания всегда разные. Неслабо для простенькой детской платформенной игрушечки. Кстати, о ее платформенности. Тут присутствует один довольно-таки интересный и оригинальный момент, так же, как и ролевые элементы, выдвигающий Tombi из рядов обыкновенных, ничем не примечательных бродилок. Как известно, в большинстве платформенных игр используется нехитрая концепция движения по одной линии (а чаще всего вообще в одном направлении). Но в Tombi при сохранении основной концепции привносят неплохое новшество, представляющее собой перемещение на задний план и продолжение движения уже там. Причем переместиться таким образом можно раза два, что превращает все пейзажи игры в многоуровневые. Короче, оригинально, а потому похвально.

А сейчас о грустном — о недостатках. Если подойти к этому



вопросу объективно, то к явным минусам игры можно отнести лишь мелковатость персонажей и убогость движений самого Tombi. Конечно, простоту движений можно объяснить неким японским юмором или ностальгией по прошлому, но все-таки чуть больше анимации нашему розовоголовому дикарю не помешало бы. Еще один факт, способный оттолкнуть от игры, — это необходимость знания иностранного языка, потому что без информации о том, куда идти и зачем, пройти Tombi невозможно. Ведь основной смысл здесь не простом прохождении уровня за уровнем, а в непрерывном выполнении миссий с полной свободой перемещения по миру.

Итак, говоря о Tombi, можно смело заявить о довольно удачном смешении жанров платформы и квеста. И, скорее всего, поклонники таких игр в обиде на Whooree Camp и Sony не останутся. Главное помнить, что игру нельзя рассматривать однобоко, да и выполнена она довольно качественно, и главное с кучей оригинальных нововведений. Достойная детская (а может, очень даже не детская) игрушка. ●







# VIGILANTE 8

**Жанр**

Гонки со стрельбой

**#Игроков**

1-2

**Издатель**

Activision

**Разработчик**

LooneyTux

Карта памяти — один блок

Оригинальный компьютер



Если вспомнить лучшие игры на PS, вышедшие в последнее время, то отчетливо наблюдается любовь их создателей к автомобилям. С чем это связано, неясно, но факты — штука упрямая — все недавние хиты были гонками (Gran Turismo, Need for Speed 3), исключением, пожалуй, может служить лишь несравненный Tekken 3. Кстати, если объединить эти два жанра воедино, т.е. гонки и драки, то получим тип игр, к которому и будет относиться новое детище Activision, предлагаемое вашему вниманию.



Vigilante 8 (V8) наиболее близка ко всем известной серии Twisted Metal, так что фанаты машин, обвешанных всевозможным вооружением, могут потирать руки — замена на подходе. Однако стоит заметить, что V8 не является продолжением вышеупомянутой серии игр. Не является она и продолжением знаменитого хита Interstate'76, выпущенного все той же Activision на PC. С Interstate'76 Vigilante 8 роднит лишь схожая вселенная, пропитанная духом семидесятых.

Итак, действие V8 развивается в параллельном мире, где искусственно был создан топливный дефицит. Злобный иностранный консорциум захватил все производство

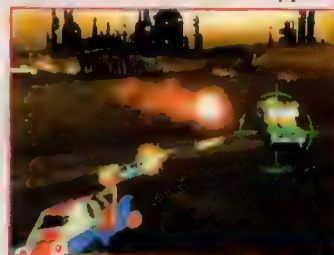
бензина и добычу нефти в мире. И всем странам пришлось платить огромные деньги за драгоценный товар. Лишь героические США отказались от услуг консорциума, за что им были прекращены поставки бензина. В стране начался экономический и социальный хаос. Чтобы довершить падение Соединенных Штатов, консорциум нанимает самого жестокого террориста, которого только смог найти — Sid'a Burn'a.

Sid со своей бандой (Coyotes) направился на вольный юго-запад страны, чтобы разрушить нефтеперерабатывающие заводы и коммерческие центры. Но местные жители тоже сели за баранки своих автомобилей, как смогли вооружились и достойно встретили террористов. Ополченцев возглавил старый дальнбойщик

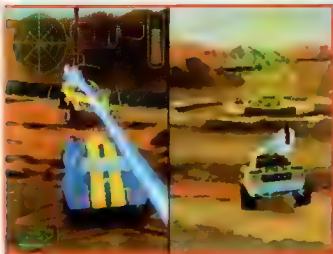


Convoy, и свое воинство он назвал Vigilantes. Тогда Coyotes нападают на военную базу Site 4 в надежде захватить новейшее оружие, созданное на основе технологии пришельцев. Но Vigilantes вовремя узнали о планах своих противников, и нападение на Site 4 получается совместным...

И тут, как всегда, появляетесь вы и берете дело в свои руки. Для решения судьбы великой державы в начале вам на выбор предлагают восемь персонажей (по четыре из каждой банды). Всего в игре их тринадцать, но остальные станут доступными по мере прохождения. Как и в Twisted Metal, каждому герою принадлежит свой автомобиль, обладающий различными характеристиками: точность стрельбы, скорость и маневренность. Машины под стать своим хозяевам весьма разнообразны — можно выбрать «Линкольн», «Джип», «Багги», старый фермерский фургон и даже желтый школьный автобус. Эта техника неплохо вооружена, всего же в игре шесть типов оружия: пулемет, два вида ракет, мортира, мины и пушка, причем последние пять имеют ограниченный боекомплект. Существует еще и седьмое — супероружие, оно индивидуально для каждого героя. Но и каждое обычное оружие имеет по два спецприема, осуществляемые несложными комбинациями клавиш. Например, набрав «вниз, вниз, вверх, R2», при наличии мантиры (Mortal) вы получите







мощный выстрел, способный делать ямы в земле. Кроме пулемета, автомобиль одновременно может нести еще три типа оружия. Они навешиваются на корпус вашего стального друга и хорошо различимы, так что во время боя можно легко определить чем

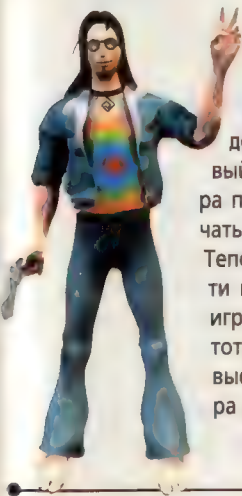
вооружены вы, а чем — противник.

В режиме одного игрока возможны два варианта игры — «Quest» и «Arcade». В первом варианте вам будет предложено пройти ряд миссий за каждого из персонажей, целью которых будет защита или уничтожение определенной постройки (казино, нефтяных баков, заправочных станций и т.д.). Причем миссии оканчиваются не с выполнением задачи, а с гибелью последнего из противников. Второй режим — это просто «death-match», где

вы можете сразиться с восьмью компьютерными противниками (правда, одновременно присутствуют лишь четыре). Искусственный интеллект ваших врагов, как и все в этой игре, на очень высоком уровне. Если на низшем уровне сложности с ними можно справиться играючи, то уже на среднем совместные действия двух противников доставят вам массу хлопот.

Существует и режим для двух игроков: он реализуется через двойной экран (горизонтальный или вертикальный) и позволяет как игру друг против друга, так и совместные действия.

Что касается уровней, где проходят разборки между бандами, то их всего двенадцать. Каждый представляет собой небольшую ограниченную территорию, так что заблудиться или потерять противников довольно сложно. Несмотря на малую величину уровни очень разнообразны и насыщены. Вам предложат прокатиться по классическому городу-призраку, старому, но еще действующему аэродрому, ферме с фруктовым садом. А для любителей экзотики могут поучаствовать в «гонках на выживание» по горнолыжному спуску или по территории гидроэлектростанции. В отличие от большинства подобных игр, все объекты на уровнях интерактивны, т.е. взорвать и разрушить можно абсолютно все — от зданий и мостов до деревьев и дорожных знаков. Кстати, эти разрушения не всегда бессмысленны — часть построек содержит внутри множество power-up'ов. Кроме того, каждый уровень имеет несколько секретов. Например, на горнолыжном уровне можно прокатиться в вагончике канатной дороги, а на аэродроме — вызвать бомбовый удар на голову врага и т.д., в общем, игра постоянно предлагает что-то новое — скучать не придется.



Теперь от игрового процесса позвольте перейти к другой, не менее проработанной части игры — графике. Высокое разрешение и частота кадров, прекрасно выполненные световые эффекты, грамотно подобранная палитра сделали свое дело — игра выглядит просто



великолепно. Разработчики с гордостью отмечают, что в их детище поверхности машин действительно отражают реальные объекты, а не обладают лишь псевдоотражающими эффектами, как в знаменитой Gran Turismo. Дополнительный реализм был достигнут наличием у каждого авто четырех степеней повреждения, причем изменяется не просто вид машины, а именно часть, получившая попадание.

Что же касается самих выстрелов, то и они выполнены на славу — каждый патрон, каждый снаряд можно проследить с момента выхода его из ствола и вплоть до момента попадания.

Еще одна гордость создателей — реальная физика всех объектов игры. Особенно это касается опять-таки автомобилей. Кроме уже упомянутой возможности корчиться от ударов, они очень реально двигаются, обладают инерцией и весом, оружие имеет свойство перезаряжаться или просто отваливаться от корпуса. И, конечно, самый сильный эффект — взрывная волна. Наверное, впервые в играх объекты реагируют не только на само попадание, но и на эффект взрыва. В V8 обычное дело, когда взрывная волна относит на приличное расстояние от поверженного противника его незадачливых победителей. Но, видимо, с этим же реализмом в физике связан основной и, пожалуй, единственный недостаток игры. Часты случаи, когда, заехав на крутой пригорок, машина начинает «заваливаться» на бок — вот здесь и происходит самое неприятное. Видимо, программа не может «решить», что же делать в такой ситуации: то ли скатить автомобиль юзом, то ли перевернуть на спину. В таких крайних ситуациях вы полностью теряете управление, и ваш подопечный на экране начинает вытворять акробатические трюки, в сочетании с так называемым «клиппингом» (эффект проникновения одного жесткого объекта в другой). Выглядит это невыносимо. Но такая маленькая ложка дегтя, поверьте, совсем не портит большую бочку меда. Игра получилась очень стоящая и, несомненно, придется по вкусу любому, кто хоть немного любит зву-



ки выстрелов и визг покрышек. Не говоря уже о армии фанатов серии Twisted Metal, заждавшихся выхода третьей части. Vigilante 8 вполне способна если не полностью занять их сердца, то уж точно значительно потеснить бывшего кумира.



Общая оценка игры

5





# CHILL

Спортивный симулятор 1-2 Eidos Interactive Silicon Dreams

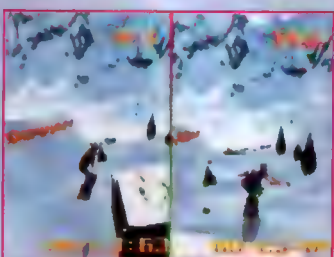


Все вы, наверное, видели по телевизору соревнования по такому экзотическому виду спорта, как сноубординг, где лихие парни, рискуя сломать себе шею, катаются на пластиковых досках, выделявая в воздухе различные трюки. Некоторые из вас, глядя на это зрелище, наверняка думали: «А как хорошо было бы самому погонять на таких вот стильно разрисованных «средствах передвижения!» Но, к сожалению, многим из нас этот вид спорта просто-напросто недоступен (у нас же все-таки не Альпы).

Хотя есть выход из положения — видеоигры. Спортивные симуляторы сноубординга в последнее время стали появляться на рынке видеоигр, и пусть они полностью не передают всю атмосферу катания на доске, все же смогут порадовать фанатов «не нашего» спорта, и не только их. Один из последних вышедших спортивных симуляторов сноубординга называется «Chill», о нем и пойдет речь ниже.

Chill выпущен небезызвестным издателем Eidos, хотя стоит заметить, что наши заокеанские друзья так и не увидели эту «замечательную» иг-

двух крутых парней и двух привлекательных девушек. Как ни странно, персонажи, кроме внешности, ничем друг от друга не отличаются. Ваши средства передвижения также делятся на четыре вида и, как сейчас модно, каждый имеет пять различных окрасов (все доски в игре имеют реальные прототипы, выпускаемые фирмой Burton).



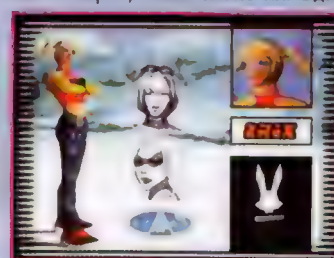
В отличие от своих хозяев доски различаются не только внешне. На одной лучше выполнять трюки, у другой высокая скорость и т.д. Но у каждой доски есть и свои недостатки, например, если доска маневренная, то у нее обязательно маленькая скорость, если на доске легче выполнять трюки, то скорость и маневренность у нее очень малы. Так что выбор доски напрямую зависит от выбора трассы. А их в Chill представлено всего лишь три (не считая секретных). Хотя трассы довольно оригинальны и отличаются друг от друга, но по нынешним стандартам их число ничтожно мало. Трассы достаточно своеобразны: на одной из них



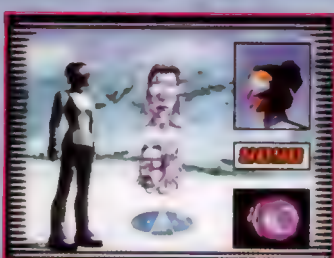
прямо на вашем пути некие наверняка темные личности начинают пилить ели, которые придется перепрыгивать. А в конце другой трассы вам предстоит спрыгнуть с обрыва с парашютом и планировать на мишени, которые находятся на земле.

Если вы приземлитесь в центр такой мишени, то Вам начисляются призовые очки. Также на каждой трассе присутствуют развилки. Тем самым, прокатившись несколько раз по трассе, вы можете составить для себя наиболее выгодный маршрут. Вроде бы все хорошо, но сноуборд славится прежде всего своими рискованными и зрелищ-

ными трюками, которые выполняются благодаря различным трамплинам и горкам, которых в Chill чрезвычайно мало. Лишь изредка на трассе разбросаны различные бревна и другие необходимые для осуществления трюков пред-



ру. В Chill вам предстоит почувствовать себя в шкуре настоящего сноубордиста. Как обычно, в начале предлагается выбрать себе персонажа, за которого вы будете играть. Выбор невелик и состоит из четырех матерых, закаленных снегом сноубордистов —

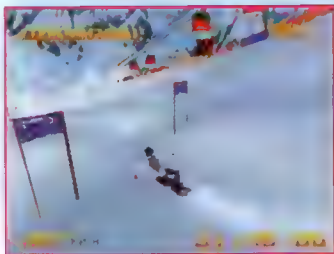


ными трюками, которые выполняются благодаря различным трамплинам и горкам, которых в Chill чрезвычайно мало. Лишь изредка на трассе разбросаны различные бревна и другие необходимые для осуществления трюков пред-



ИЗДАТЕЛЬСТВО «РОСМАН»





меты (на манер Cool Boarders). Что касается самих трюков, то и их в обрез, а по-настоящему красивых — всего парочка. Человек, хоть раз игравший в Cool Boarders-2, помнит, какие там были головокружительные трассы, число и красота трюков.

Трассы в Chill довольно сложны: чтобы пройти трассу, необходимо уложиться по времени и набрать определенное количество очков. Если первое не вызовет проблем, то вот с очками возникнут трудности. Так как очки в Chill начисляются в основном за выполнение трюков, а как мы выяснили их можно выполнить не везде, то становится проблематично проходить трассы. Существуют, правда, трюки наподобие комб, и, сделав парочку таких, можно об очках уже не беспокоиться, но вот сделать такую комбу будет посложнее чем в какой-нибудь драке. Очки можно также зарабатывать, проходя ворота, которые будут расставлены на некоторых участках трассы, но, к сожалению, этим способом нельзя заработать требуемое количество очков.

Интересно, о чем думали разработчики, ведь, прокатившись пару раз по трассам и пройдя их, игроки просто-напросто забросят игру.

Помимо того, что в игре мало трасс, так вдобавок имеется всего-лишь два игровых режима, один из которых предназначен для одного игрока, а второй — для игры вдвоем.



Играть в Chill вместе с приятелем намного интереснее — появляется хоть какой-то азарт (когда уделаешь друга, появляется чувство гордости за себя). При игре вдвоем можно выбрать разделение экрана по горизонтали или вертикали.

Опять же, сравнивая Chill с Cool Boarders, вспоминаешь, сколько там было игровых режимов, был даже графический редактор досок, в котором игроки могли сделать доску своей мечты. Представьте себе, как было бы классно написать на доске от Burton свое имя! Кроме того, в Cool Boarders 2 было целых семь полноценных персонажей, которые отличались не только внешностью, но и своими особыми характеристиками. В общем, уйма тех деталей, которые и удерживали игрока у экрана.

К сожалению, всего этого разнообразия и в помине нет в Chill. Хотя одна неплохая деталь все же есть. В Chill присутствует такая весьма полезная опция, как Ghost Rider. Если ее включить, то, пройдя трассу и войдя в нее вновь, у вас появится двойник, который будет ехать точно так же, как и вы, в последний раз на этой трассе. Таким образом, можно соревноваться с самим собой, добиваясь все лучшего и лучшего результата.



Графика в Chill не представляет собой ничего революционного, но, в принципе, нет и ничего плохого. Трассы сделаны более-менее нормально, а вот фигурки персонажей сильно мелковаты, особенно при падении камера просто



«отъезжает» от персонажа, и он становится размером с муравья.

Помимо всего прочего Chill еще и довольно часто «глючит». Иногда, врезавшись в заграждение, вы чудесным образом проскакиваете сквозь него и продолжаете ехать уже за пределами трассы, находясь как бы в воздухе.

Теперь поговорим об управлении. Скажу сразу, управление — это самое плохое, что имеется в Chill. Ваш сноубордист напрочь отказывается слушаться геймпада, его без конца заносит, и вписаться в какой-нибудь поворот или ворота очень трудно. На трассах частенько бывают узкие мес-



та. Если вы не пройдете здесь с первого раза, а врежетесь в бортик или преграду, то ваш персонаж падает и как бы стопорится. Представьте себе такую картину: вы встаете после падения в узком месте и сразу же падаете, а все потому, что не можете выровнять своего сноубордиста, и это повторяется очень много раз. Допустим, вы хотите запрыгнуть или заехать на какой-либо трамплин, чтобы совершить трюк — а нет, не получится, потому что из-за дурацкого управления куда-нибудь вмажете. Управление становится лучше, если использовать аналоговый контроллер, но все равно оно оставляет желать лучшего.

Еще в Chill существует такой феномен: несетесь вы на своей доске на скорости восемьдесят километров в час, а по бокам трассы находятся возвышения, заехав на которые вы мгновенно останавливаетесь как вкопанный. Или несетесь на огромной скорости и врезаетесь в дерево, проскакиваете его, всего лишь немного сбавив скорость (вот это реализм!).



Звуковое сопровождение подкачало, как и многое другое в Chill. Музыка не вписывается в общую атмосферу игры, и вообще сноубордисты такое не слушают. Со звуковыми эффектами куда еще ни шло, но почему-то иногда, когда персонаж спотыкается о какой-либо пенек, он вскрикивает разными голосами.

Ну что ж, пора подвести итог. Chill, несмотря на некоторые свои многочисленные положительные стороны, производит впечатление явно не законченного продукта. Таких игр, как Chill, сотни, и сколько не писалось по ним статей, никто не обращает на это никакого внимания, и разработчики продолжают создавать вот такие «шедевры».





# ZERO DIVIDE 2

Жанр  
**ДЖАНГЛ**

#Игроков  
**1,2**

Издатель  
**SE**

Разработчик  
**Team**

Карта памяти —  
один блок



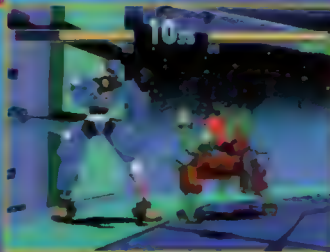
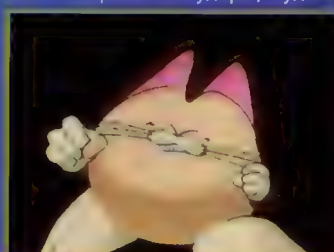
Продолжение старого Zero Divide, появившегося, когда Sony PlayStation только набирала обороты, можно воспринимать по-разному. Можно как, собственно, продолжение, а можно и как оригинальную игру. Конечно, наилучшее впечатление Zero Divide 2 производит в качестве оригинальной игры. По сравнению же со своим предшественником, игра ничего особенного не приобрела. Итак, на арену вновь возвращаются знакомые «железные герои».

Как известно, файтинг делают бойцы. Именно от их внешнего вида, а точнее от их общей концепции зависит то, какой в конечном итоге окажется игра. Сейчас уже не вспомнить имена тех, кто впервые придумал использовать в качестве героев файтинга роботов, — да это для нас и не так важно. Важно то, что бойцы-роботы в играх этого жанра обладают неоспоримыми преимуществами перед бойцами-людьми. Начнем с того, что каждый из них выглядит куда значительнее, чем любой накаченный старец с Тибета, знакомый с древним искусством единоборства. Во-вторых, для каждого робота можно придумать свой неповторимый дизайн, особые способности. В конце концов, даже такая немаловажная вещь, как размер бойцов с использованием роботов может варьироваться в широких диапазонах, в то время как для героев-людей ничего особенного и не придумаешь.

Итак, к нам вернулись восемь роботов-бойцов из Zero Divide: Zero, Tau, Wild 3, IO, Eos, Cygnus, Draco и Nereid. К ним присоеди-

лись их новые товарищи (точнее, противники), выглядящие крайне необычно — робот-медсестра Pixel, крабовидный Cancer, «кибер-солдат» Nox, а также Eve — версия босса из Zero Divide женского пола. Каждый из бойцов обладает своей уникальной внешностью и, конечно же, своим набором комб и спецударов. Однако на этом разработчики Zero Divide 2 не остановились. Спецприемы для роботов составлены в полном соответствии с их образом. Так, например, один из бойцов (который очень напоминает скорпиона) может здорово ударить своего противника ядовитым хвостом. Эффективность повреждения также будет соответствовать сложности необычного приема. И это далеко не единственный пример.

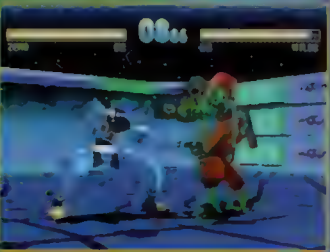
Довольно удобным в Zero Divide мне представляется режим тренировки — Training Mode. Как обычно, вы можете здесь изучить все способности выбранного робота и отработать их на своем противнике, который, конечно же, не будет сопротивляться броскам, ударам и подсечкам. Однако когда вы уже отработаете на своем пассивном противнике все приемы и удары, будете знакомы с управлением роботом в совершенстве, тренировка на этом не закончится. Таким образом, вы сможете активизировать оппонента, который будет либо защищаться, либо атаковать. Это очень удобно, чтобы идеально изу-



которого заключается в том, чтобы уничтожить как можно больше противников за отведенное вам время. Довольно интересно устраивать своеобразные чемпионаты в этом режиме, устанавливая все новые и новые рекорды.

чить тактику отступления и наступления.

Кроме режима Training Mode существуют, естественно, традиционные режимы для одного игрока или для двух. Для мастеров существует также режим Time Attack, главный принцип





Самым главным изменением, произошедшим со времен Zero Divide, следует считать, конечно же, усовершенствованный движок игры. Теперь скорость графики достигает 60 кадров в секунду (это учитывая довольно сложную анимацию и то, что полигональные модели бойцов прекрасно детализированы). В принципе, возникают ассоциации с Battle Arena Toshinden 3, однако там были маленькие арены, да и скорость графики довольно часто опускалась до тридцати кадров в секунду. Каким же образом разработчикам удалось добиться таких результатов? Дело в том, что скорость графики не всегда соответствует скорости игрового процесса, которая в Zero Divide остается на уровне старых файтингов от Sega. Но об этом чуть позже.

Чем мне еще нравятся роботы-бойцы, так это однородностью своего содержания. То есть, в Zero Divide вы не увидите ни капли крови, да и откуда ей, собственно говоря, взяться? Роботы-то изготовлены из железа или, на худой конец, из титанового сплава. Так что вместо крови и зубов мы видим радость



Divide 2 они проявляются слишком сильно из-за низкой скорости игрового процесса.

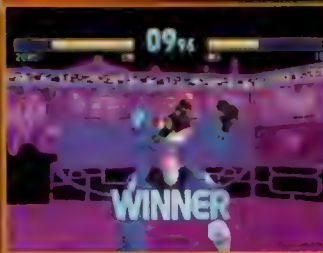
Настало время оговорить довольно важный игровой недостаток, который представляет собой сравнительно некачественный баланс поединка. Как уже было отмечено выше, игровой процесс в Zero Divide 2 протекает крайне неторопливо. Вовремя уклониться от удара по голове или поставить блок довольно легко, если обладать минимальной реакцией и знанием клавиш. «Так, где же тут

Управление оставляет довольно приятные впечатления. Отзывчивое настолько, насколько позволяет скорость игрового процесса. С другой стороны, очень заметны моменты, когда ваш робот оказывается в заблокированном состоянии — то есть, не может не то что нанести удар, но и отойти в сторону. Обычно такое бывает, когда ваш противник собирается реализовать какую-нибудь комбу или даже обычный удар. В принципе, такие моменты есть вообще во всех файтингах. Однако, в Zero



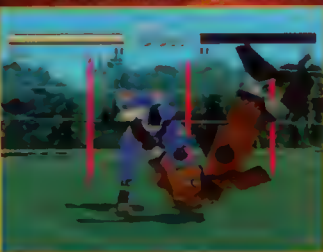
мельтешат винтики, гайки и прочие детали из набора «Юный конструктор». Однако, все это мельтешение не является пустой декорацией, как можно было бы подумать. Так, например, своему противнику можно запросто разбить руку (прошу прощения, манипулятор), так что до конца боя он так и останется без этого самого манипулятора. Иначе говоря, повреждения фиксируются не только на глупом индикаторе жизни, но и на телах (прошу прощения, корпусах) роботов. Так что система повреждений реализована необычайно удачно и ее стоило бы отметить, как одно из игровых достоинств.

Спецудары и комбы очень просты и больше всего напоминают Tekken 2 от Namco. Даже для новичков не составит никакой сложности сделать самую замысловатую комбу. А опытные игроки в Zero Divide 2 будут чувствовать себя как дома. Кроме того, в любой момент можно поставить игру на паузу и быстро изучить все доступные комбы и спецудары для робота, которым вы в данный момент играете. Это особенно полезно для людей, память которых отказывается запоминать не вполне логичные манипуляции с контролером.



действовать, когда можно просто хаотично нажимать на все кнопки. Результат, как правило, оказывается ошеломляющим. Именно поэтому опытные игроки гораздо чаще проигрывают новичкам, которые вовсе пользуются такой вульгарной тактикой. Да и интерес к игре довольно быстро улетучивается. Красивый бой превращается в молотиловку железных болванов.

Впрочем, нельзя сказать, что эта молотиловка выглядит некра-



сиво. В этом отношении разработчики хорошо постарались. Да и 60 кадров в секунду делают свое дело. Очень хорошо проработанные полигональные модели, отличная плавная анимация, которую не нарушают различные баги, связанные с выпадением полигонов. Кроме того, хотелось бы отметить

довольно заурядные, но, тем не менее, красивые графические спецэффекты.

Дать однозначную оценку игре довольно сложно. Для того, кто вообще еще ни разу не видел файтингов, Zero Divide 2 подойдет как ничто другое. Довольно просто, крови нет, в меру разнообразно, красиво и качественно. Однако, если вы знаете Tekken 2 как свои пять пальцев, то в Zero Divide 2 вы вряд ли найдете что-нибудь новое. Кроме, разве что, изображения героев. Во всем остальном стандартный файтинг, отличающийся всего несколькими деталями: 60 кадров в секунду и низкая скорость игрового процесса. И все.



Общая оценка игры

4



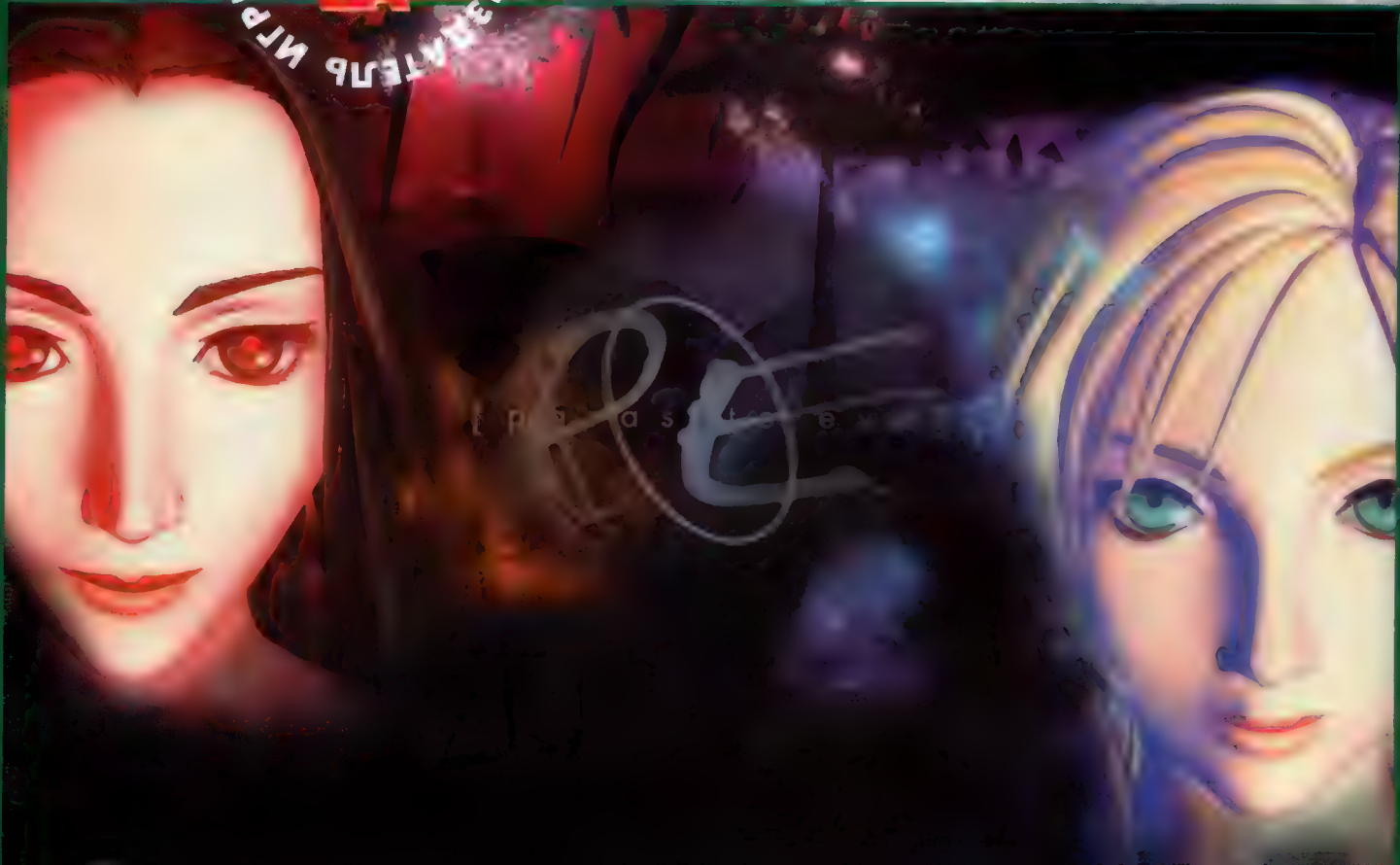
# ГАЛАРЕЯ



## FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ  
**Square**  
**EA**  
ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ







ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ  
**SCEE**  
ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ







ВЫЖИВАЙТЕ  
ПРОЖИВАЙТЕ

# RASCAL



## Советы по прохождению.

1. Не задерживайтесь долго в одном месте — появляется куча мелких врагов. Убить их можно двойным прыжком, но они через некоторое время появляются снова.

2. Этим свойством можно воспользоваться, когда у вас мало жизненной энергии или зарядов к пистолету, потому что после каждого уничтоженного вами зверья, остается приз в виде сердечка или пистолета.

3. Не хватайте все призы подряд — среди них попадаются и плохие. Призы делятся на заряды к пистолету, здоровье, части золотых часов, яд (череп с костями), бейсболка (жизнь).

4. Многие предметы в игре не позволяют увидеть некорректная работа камеры, поэтому старайтесь оглядеть каждый угол, каждую яму. Также обращайте внимание на тени: если на земле видна тень, значит в воздухе вверху висит какой-нибудь предмет.

## Прошлое.

### Дом.

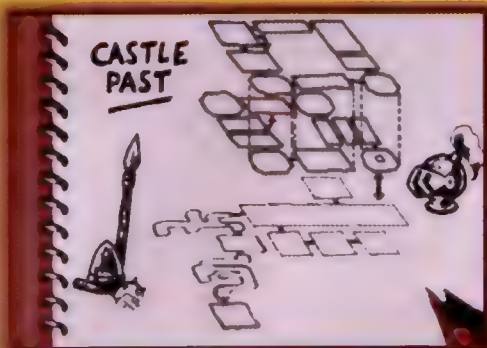
Не теряя времени, выходите из своей комнаты и спускайтесь по лестнице в холл. Заходите через одну из незапертых дверей в гостиную. В углу комнаты возле журнального столика вы увидите болтающуюся в воздухе временную воронку (она выглядит как огромный сверкающий черный шар). Прыгайте в нее, и вы перенесетесь в другое время.

## Средневековье.

Оказавшись в одной из зал древнего замка, подпрыгните на столе, чтобы взять сердце, висящее вверху, после чего подберите в углу комнаты заряды к пистолету и выбегайте в коридор. На противоположной стороне коридора, справа от вас есть маленькая деревянная дверь. Заходите в нее и, пробежав через всю комнату, заходите в следующую дверь. Убейте стражника с топором и, подобрав все полезные предметы, бегите дальше. В следующей зале вы



увидите висящий под потолком золотой ключ, но просто так его не возьмешь — он охраняется рыцарем в серебряных доспехах. Уничтожьте рыцаря — и ключ ваш. Возвращайтесь в коридор и откройте приобретенным ключом золотую дверь. Забежав в подземелье замка, возьмите за углом синий ключ. Можете побегать по лабиринту, пособирать призы. В самом конце лабиринта есть логово дракона, убив которого вы получите одну жизнь. Но осторожнее, эта зверюга плюется огнем, как только вы к ней приближаетесь, и поэтому советую держаться от нее на значительном расстоянии. После того, как вы вернетесь в главный коридор, осмотритесь внимательно вокруг, и в глубине коридора вы увидите толстяка-варвара. Расстреляйте его и,



стражник. Быстро высуньтесь в коридор и выстрелите по нему. Стражник побежит в вашу сторону. Подождите, пока он не забежит к вам за угол, и расстреляйте его. Возь-

тают из печей, бегите в другой конец помещения. Оказавшись в подвале башни, пропрыгайте по мосткам до выхода и, выйдя в кухонный зал, оглядитесь вокруг себя. Посередине зала вы заметите стражника. Не выходя из угла, расстреляйте его и бегите по дорожке вперед. Сворачивайте влево и поднимайтесь по лесенке на второй этаж. На втором этаже рядом с лестницей есть дверь. Заходите в нее и, пробежав по коридору, залитому лунным светом, вы окажетесь в тронном зале. Хватайте висящий над тронном красный ключ и возвращайтесь к лестнице, ведущей на первый этаж. Следуйте в дверь, находящуюся в нише, и, попав в спальню, уничтожьте рыцаря, чтобы завладеть еще одной частью зо-



обшарив то, что от него осталось, возьмите частичку золотых часов. Идите дальше по коридору и, добравшись до лестницы с закрытой решеткой, откройте ее (решетку) синим ключом. Поднявшись по лестнице вверх, вы окажетесь в башне. Уничтожьте рыцаря и, собрав заряды к пистолету, бегите к выходу. И вот первое препятствие.

мите оставшуюся после стражника часть песочных часов и прокрадитесь вдоль стены коридора до выхода, минуя пушки и их выстрелы. Вам осталось преодолеть последнее препятствие. Это огромные бревна с лезвиями и шипами. Они катаются поперек коридора, и вам потребуется хорошая реакция, чтобы преодолеть их заграж-

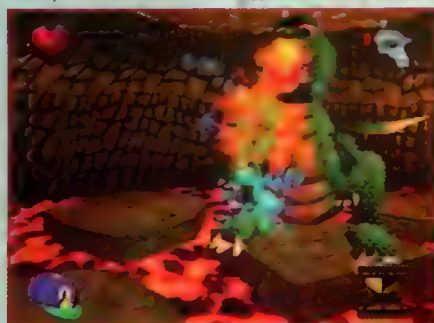
лотых часов. Залезьте на сундук, стоящий посередине комнаты, и прыгните с него на второй ярус кроватей. Скача по кроватям,



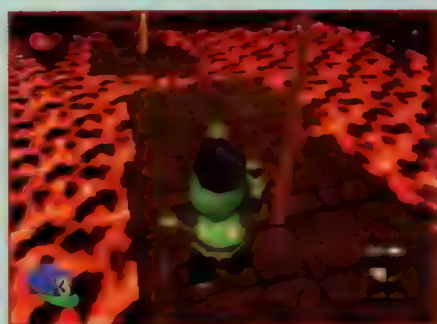
Здесь вам надо пробежать до конца коридора, уворачиваясь от подвешенных под потолком маятников с шипами. В следующем коридоре еще одно испытание. С боюх концов коридора поставлены пушки, которые простреливают все пространство. Погодите выбегать из-за угла, так как в коридоре еще бродит

дение. В комнате-зале, в которую вы попадете, преодолев все препятствия, сначала уничтожьте рыцаря, возьмите оставшуюся после него часть золотых часов и, собрав призы, идите в кузницу. Застрелив кузнеца, поднимите часть золотых часов и, уворачиваясь от раскаленных углей, которые выле-

доберитесь до полки с рычагом и, нажав на него, выходите в верхнюю дверь. Пробежите по мостику, висящему в воздухе, под потолком башни до конца и заходите на верхний этаж столовой. Спрыгните вниз для того, чтобы взять последнюю часть песоч-



ных часов, и идите в кладовую с зерном. При помощи двигающихся платформ (это их мы включили рычагом над кроватями) поднимитесь обратно на мостик под потолком и бегите по второму этажу столовой до другой башни. Добравшись до







красной двери, откройте ее ключом, который вы взяли в тронном зале, и заходите в помещение за ней. Над эмблемой песочных часов, нарисованной на полу, вы увидите висящую в воздухе временную воронку. Прыгайте в нее, и вы перенесетесь обратно в дом.

### Дом.

Подберите висящий в воздухе синий ключ и сбегайте в комнату памяти, чтобы записаться. Возвращайтесь в холл и идите в комнату за синей дверью. Попад в комнату для музицирования, прыгайте во временную воронку в углу для путешествия в новую эпоху.



### Южная Америка. Ацтеки.

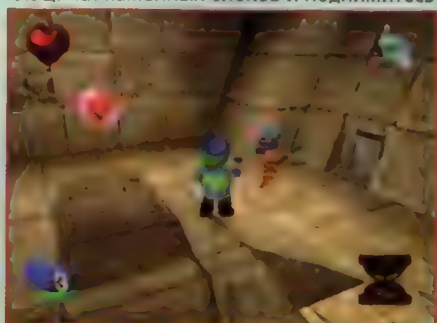
Уничтожьте индейца, который ходит вокруг пирамиды, и подберите заряды к



пистолету, после чего бегите в дверь, задернутую шторой. Оглянитесь: слева от вас, в углу, висит красный ключ. Возьмите его и по водопроводным трубам переберитесь на другой конец зала. Открывайте только что добытым ключом красную дверь и, пробежав по коридору с катающимися бочками, заходите в комнату мумий. Пройдите по лабиринту вдоль правой стены до выступа, где вы сможете взять часть песочных часов, и выходите в ближай-



шую дверь. Если же пойти вдоль левой стены, то рядом с другим выходом, можно заметить стену, покрытую трещинами. Разбейте ее выстрелом и заходите в секретное место. Пробежите по тропинке, уворачиваясь от двигающихся каменных блоков и поднимитесь



по ступенькам вверх. Дождитесь, когда ближайший к вам блок подьедет как можно ближе, и прыгайте на него. Перепрыгивая с блока на блок, доберитесь до карниза над проломом в стене и, взяв жизнь, возвращайтесь в комнату мумий, к правому проходу. Минув острейшие деревянные пики, переберитесь по транспортеру на другую сторону комнаты и возьмите в левом углу часть золотых часов. В следующем зале пропрыгайте по двигающимся в воздухе платформам до карниза в углу и, зайдя в лабиринт летающих стрел, дойдите до его конца. Прыгнув со стоящего в углу кувшина, схватите висящую в воздухе часть песочных часов и идите к каменному спуску. Прежде, чем прыгать в каменный желоб, возьмите в углу синий ключ. Катаясь по желобу вниз, уворачивайтесь от каменных глыб и собирайте различные призы. Приехав вниз, выходите



в зашторенную дверь. Вы окажетесь в комнате с раскаленной лавой. Прыгайте по платформам влево и, попав в зал, затопленный водой, ныряйте вниз. Проплывите по периметру подводного зала и нажимайте поочередно на четыре разноцветные кнопки. Опускайтесь еще ниже, в глубоководный колодец, и возьмите в боковых нишах часть золотых песочных часов и призы. Не забывайте хватать пузыри с воздухом, иначе вы задохнетесь и погибнете. Возвращайтесь назад и, выбравшись из воды на каменный столб, прыгайте по столбам к ближайшей двери и возьмите висящую в уг-



лу жизнь. Идите в комнату с лавой и переберитесь по платформам к синей двери. Откройте ее и в следующей комнате пропрыгайте по двигающимся в воздухе плитам до выхода в следующий зал. Уничтожьте индейца и бегите в серую дверь. Забери-



тесь по листкам гигантского растения на самый верх и возьмите на карнизе последнюю часть песочных часов и золотой ключ.







Спрыгивайте вниз и идите к золотой двери. Открывайте ее соответствующим ключом и заходите в комнату с тремя водяными желобами. Уворачиваясь от катящихся вниз валунов, заберитесь наверх по скату и залезайте в одну из нор. Попав в зал с озером и платформой в центре, вы увидите временную воронку. Скачите в нее, чтобы вернуться в свой дом.



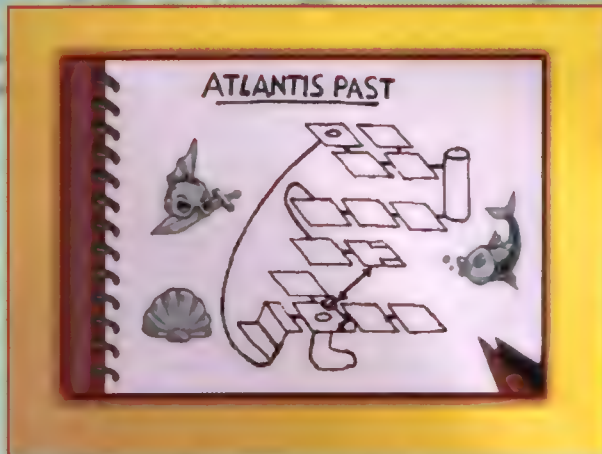
#### Дом.

Подберите золотой ключ в центре холла и, записавшись, бегите в подвал, под лестницу. Заходите в золотую дверь. Оказавшись в электрогенераторной комнате, бегите вглубь зала и прыгайте во временную воронку.



#### Атлантида.

Возьмите слева от вас сердце и бегите по мосту на другой берег реки. Прыгая по выступающим из водопада платформам, доберитесь до входа в храм и заходите внутрь. Хватайте возле правой лестницы жизнь и ныряйте в бассейн посередине зала. Плывайте к самому дну и возьмите красную жемчужину. Выбравшись из бассейна, следуйте в дверь между лестницами. Оказавшись в зале, заполненном водой, переберитесь по платформам на другую сторону и нажмите синюю и красную кнопки. Выходите через ближайшую дверь на террасу и бегите к левой статуе. Запрыгните на поста-



мент и возьмите часть золотых часов. Подберите у фонтана сердце и, подойдя к правой статуе, выстрелите в предмет, который она держит в руках. Поднимите выпавшую



синюю жемчужину и возвращайтесь в зал с лестницами и бассейном. Забирайтесь по любой из лестниц на второй этаж и, собрав все призы, заходите в библиотеку. Уничтожьте рыцаря и, взяв оставшуюся после него часть золотых часов, подойдите к синей раковине для того, чтобы положить в нее жемчужину. После этого забирайтесь



на стол и активизируйте рычаг, который сдвинет одну из стен, загораживающих синюю дверь. Поднимайтесь по открывшейся лестнице на третий этаж и нажмите возле статуи синюю кнопку. Заходите в золотистую дверь и возьмите часть золотых часов у находящегося там рыцаря. Подойдите к столу и выстрелите в вазу. Подберите упав-



шую зеленую жемчужину, после чего активизируйте синюю кнопку в углу комнаты и идите в следующий зал. Нажмите на рычаг у левой стены и прыгайте в открывшийся проход в центре зала, чтобы взять еще одну часть золотых часов. Вставьте зеленую жемчужину в раковину и бегите в дверь того же цвета. Оказавшись в башне с водопадом, прыгните на кнопку справа от вас (она самого темного цвета) и стойте на ней, пока вода не

поднимется до самого верха. Спрыгните с кнопки на каменный карниз, взяв сердце, выходите из башни наружу. Нажмите в следующей комнате на синюю кнопку и идите



дальше мимо музыкальной комнаты в сауну. Убив там стражника, возьмите здесь предпоследнюю часть часов. Вставьте красную жемчужину в раковину и прыгайте в бассейн. Прокатившись по водяному спуску, вы окажетесь в бассейне первого этажа. Зайдите в зал с водой, и вы увидите, что платформы образовали лестницу, ведущую к последней части песочных часов. Спрыгните к красной кнопке и активизируйте ее, чтобы опустить платформы вниз. Идите к башне с водой и поднимайтесь в комнату с красной дверью. Зайдите в эту



дверь и в следующем зале переберитесь по шахматному полю на другую его сторону. Осторожно: по полю прыгают шахматные фигурки, которые моментально вас раздавят, если вы попадете под них. Поднимайтесь по лестнице на постамент и прыгайте во временную воронку.

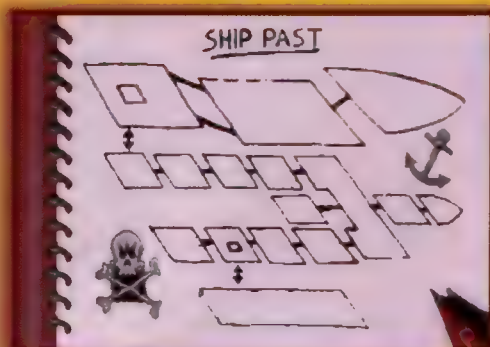
#### Дом.

Возьмите в холле зеленый ключ и, записавшись, бегите снова в подвал. Попав в вычислительный центр, идите к камину и прыгайте во временную воронку.



## Пираты.

Вы оказались в трюме пиратского корабля. Отлядитесь вокруг. Уничтожьте попу-



гая, летающего вокруг бочек, и возьмите оставшуюся после него часть песочных часов. В следующей каюте не будет ничего примечательного, кроме попугая и краба.



Уничтожьте их и бегите дальше. В стене перед вами за бочками есть пролом. Выстрелите в него, чтобы открыть секретную комнату, где вы сможете взять сердце и кепку. Вернитесь в отсек с катающимися бочками



и, убив пирата, бегите в правую дверь. В правом углу возьмите висящий в воздухе золотой ключ и, убив трех крабов, подберите часть золотых часов. В следующем от-



секе уничтожьте пирата, возьмите часть часов и проберитесь мимо стреляющих пушек к выходу. Бегите до отсека с

лестницей и возьмите там синий ключ. Возвращайтесь в отсек с катающимися бочками и идите на этот раз в левую дверь. По ящикам переберитесь на другой конец комнаты и в следующем отсеке возьмите спрятанный в темном углу красный ключ. Бегите дальше и за золотой дверью в капитанской каюте убейте попугая на жердочке, чтобы получить очередную часть часов. Вернитесь в предыдущий отсек и разбейте двойным прыжком решетку в полу. Попад в нижний трюм, прыгайте по ящикам до плота. Добравшись до плота, возьмите часть золотых

часов и жизнь. Возвращайтесь в каюту с лестницей на палубу.



Поднимайтесь на ют и возьмите часть часов от убитого вами пирата. Пробежите



по палубе на нос корабля и прыгайте во временную воронку.

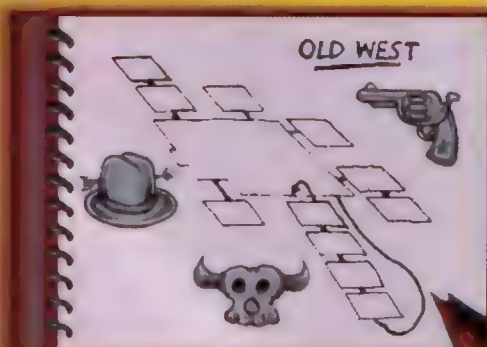
## Дом.

Возьмите в холле красный ключ и откройте им дверь рядом с часами, зайдите в библиотеку. Подойдите к цветному витражу и прыгайте во временную воронку.



## Дикий Запад.

Выходите из помещения банка на улицу. Уничтожьте бандита посередине улицы и



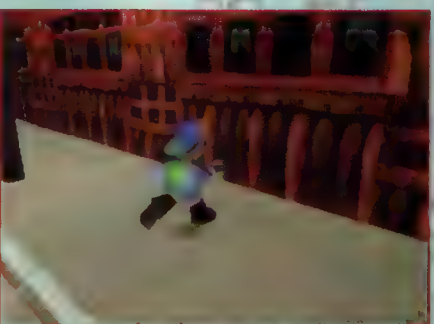
заворачивайте налево в салун. Разбейте вазу, стоящую на одном из столиков, взяв одну из частей золотых часов, подойдите к стойке бара. Уничтожив бармена, вы полу-



чите золотой ключ. Это сделать несложно, так как он совершенно безобиден и швыряет только стаканы вдоль прилавка. Если вы встанете напротив прилавка, то они не будут в вас попадать. Таким образом, вы



сможете спокойно расстрелять бармена. После этой кровавой расправы выходите через заднюю дверь на перрон вокзала и, уворачиваясь от струй пара, бьющих из-под поезда, возьмите на дальнем конце перрона часть песочных часов. Возвращайтесь на улицу и бегите в похоронное бюро, нахо-

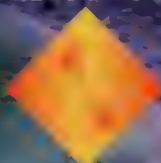




# MEDIEVIL



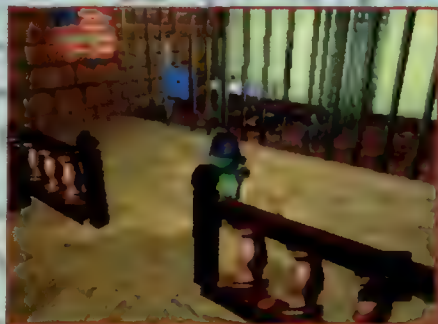
SONY



PAL

COMPUTER ENTERTAINMENT

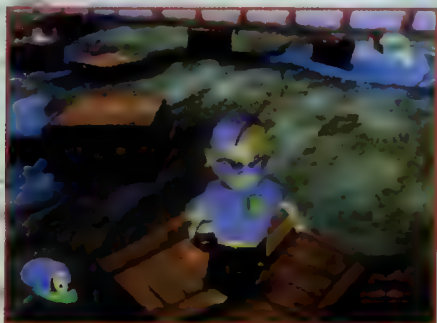




длежащее слева от вас в дальнем углу. Внешне его можно опознать по надписи «R.I.P.» на двери. Зайдя внутрь, запрыгивайте на кафедру и, прыгая на ней, утопите ее в пол. Этим вы сдвинете поставленные возле стены гробы, которые откроют вам дверь на скотный двор. Пропрыгайте по ящикам в правый угол двора и возьмите часть часов. Возвращайтесь на улицу и бегите



влево в угол к конюшне. Зайдите в нее и, уничтожив четырех лошадей, катающих тюки с сеном, возьмите висящую под потолком часть золотых часов. Идите, опять на улицу и двигайтесь к золотой двери, вделанной в стену каньона. Скатившись на те-



лежке по туннелю вниз, вы окажетесь в пещере с подземной рекой. Прыгайте по сталагмитам до конца зала, не забыв взять часть золотых часов. В следующем зале вас ждет серьезное испытание в виде каменных островков и качающихся камней. Ска-



чите по ним до конца этой части пещеры и в следующем зале, прыгая по платформам, возьмите красный ключ.

Переберитесь по островкам через бурный поток и выходите из пещеры в город. Бегите в банк и, открыв сейф, возьмите синий ключ, после чего идите в городскую тюрьму. Оглянитесь. Вы увидите, что в правой камере под потолком болтается последняя часть золотых часов. Возьмите ее и идите в левую камеру. Отоприте ее синим ключом и прыгайте во временную воронку.

### Дом.

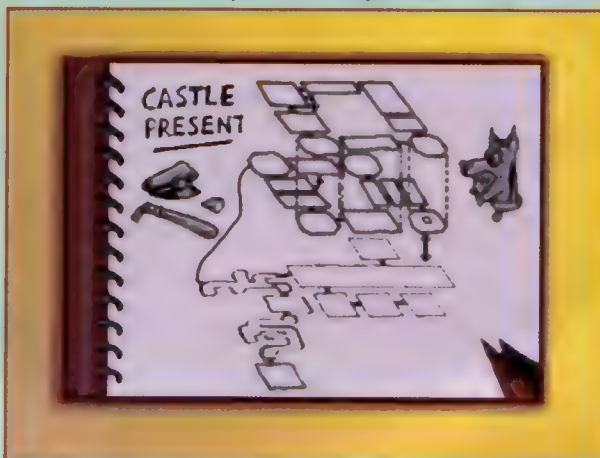


Поздравляю вы исследовали все прошлое, так и не нашли своего отца и черного лорда, который его похитил. А как насчет того, чтобы поискать его в настоящем? Вперед! Пройдите все места в этом же порядке, но уже в настоящем времени.

### Настоящее.

#### Замок-музей.

Узнаете место? Это же средневековый замок, только уже в настоящем времени. Из замка сделали музей, и теперь вам



предстоит интересная экскурсия по его залам.

Для начала соберите в столовой все призы и бегите в дверь слева от витрины. Ми-



нуя лазерные лучи сигнализации, выйдите из башни через другой выход и в следующем зале нажмите рычаг у стены. Выходите в дверь, находящуюся в нише, и, стоя в углу комнаты, уничтожьте овчарку. В этом зале три выхода. Из одного вы пришли, другой закрыт за энергетическим полем. Остается третий путь. Пройдя через эту дверь, вы окажетесь в башне с бассейном. Заберитесь по лестнице на балюстраду и,



пройдя по ней до конца, возьмите жизнь и синий ключ. Заберитесь опять 'наверх' и прыгните с высоты в бассейн. Спустившись



на дно бассейна, вы увидите три подводных туннеля, которые расходятся в разные

стороны. Вам нужно в правый проход, где вы возьмете сердце. После этого плывите в средний туннель, доплыв до конца которого, вы окажетесь в логове дракона. Хватайте первую часть часов и быстро плывите обратно к развилке туннелей. Теперь двигайтесь в левый проход, держась левой стены туннеля. Доплыв до боковой ниши, возьмите жизнь-кепку, и пока не кончился воздух, быстро возвращайтесь к выходу из воды. Отряхнувшись

от воды, бегите в столовую и, поднявшись по ступенькам, заходите во вторую башню. Откройте имеющимся у вас синим ключом решетку, закрывающую дверь в подвал, и



спускайтесь в подземелье. Вы окажетесь в главном зале. Теперь бегите вдоль правой стены до ближайшей двери. Зайдите в эту дверь, и вы окажетесь в комнате, где вы сможете найти золотой ключ. Выходите из этой комнаты и бегите дальше по коридору. Слева от вас будет еще одна дверь, за которой находится цепочка комнат, в последней из которых вы сможете, уничтожив охранника, взять часть песочных часов. Теперь вам необходимо отключить сигнали-





# SPAWN

THE ETERNAL



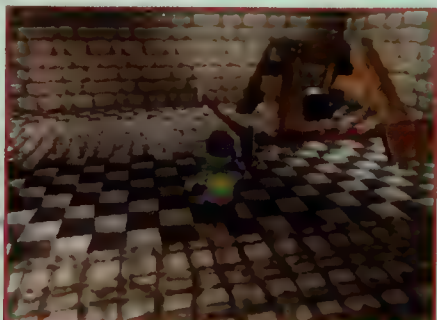
McFARLANE



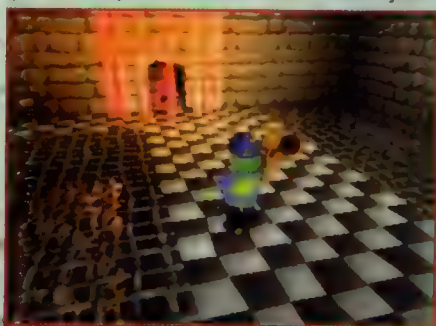


зацию. Для этого бегите через башню с бассейном в бывшую кузницу, ныне Музей Народного Творчества.

Минуя лазерные лучи сигнализации, доберитесь до противоположного конца комнаты и зайдите в оружейную комнату. Обойдя и здесь сигнализацию, вы попадете



в коридоры, где раньше, в прошлом, были ловушки. Уничтожьте в одном из туннелей охранника и, взяв частичку золотых часов, бегите до конца. В торце последнего туннеля вы увидите рычаг, отключающий сигнализацию. Активизируйте его в положение «день» и идите в зал, где была дверь, закрытая энергетическим полем. Но будьте



осторожны: в кузнице и в оружейной комнате ожили куклы-роботы, которых необходимо уничтожить. После этого возьмите две части часов. Подойдя к двери, вы увидите, что энергетический щит исчез, а за ним оказалась лестница, ведущая наверх.



Поднимайтесь по лестнице в спальню и идите налево в огороженную дверь. Уничтожив охранника, возьмите последнюю часть часов и возвращай-



тесь в спальню. Бегите в дверь рядом с лестницей и, пройдя по коридору, заходите в тронный зал. Если помните, в прошлом времени этот зал был разделен на две части перегородкой. Идите к трону и залезайте на него, а потом перепрыгивайте через перегородку. Выходите через вторую дверь



на мостик, проходящий по верху башни. Пробежав по мостику, вы окажетесь на втором этаже столовой. Прыгайте с карниза на витрину, и вас засосет временной воронкой.

### Джунгли Амазонки.

Первым делом уничтожьте рабочего, после чего запрыгивайте на качающееся



бревно. Пропрыгав по бревнам, выстрелите по красной кнопке из пистолета и сплывайте вниз. Бегите в открывшиеся ворота и спускайтесь к реке. Переберитесь по брев-



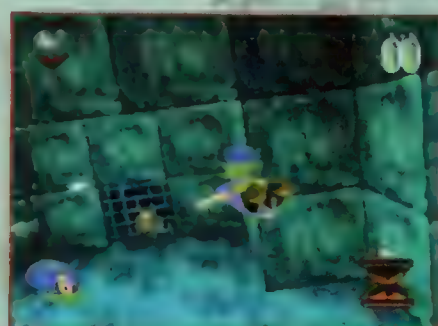
нам на другую сторону за золотым ключом. Затем возвращайтесь к тому месту, откуда вы начали играть. Откройте добытым ключом золотую дверь и заходите внутрь. Катясь по желобу, остерегайтесь ядовитых лиан и старайтесь держаться середины. Спустившись вниз, посмотрите на



левую стену, и вы заметите на ней трещины. Выстрелите по ним, чтобы открыть секретный проход, и заходите в него. Пропрыгайте по висящим в воздухе платформам до самого верха каменного столба и возьмите жизнь. Возвращайтесь назад. Как неохота купаться... А придется. При этом не забудьте нажать на красную кнопку в нише, после чего не мешкая ныряйте в бассейн, и

пока не закрылась решетка в нише, возьмите часть золотых часов. Выбирайтесь из бассейна на другую сторону и у правой стены нажмите два крайних рычага, после чего лезьте по выступающим из стен плитам. Выбравшись из гробницы, уничтожьте рабочего, чтобы взять часть песочных часов, и нажмите на рычаг, находящийся справа. Поднимитесь по выдвинувшимся из земли бревнам вверх и запрыгните на крышу ба-

рака. Залезайте в открытый на крыше люк и бегите по транспортеру, уворачиваясь от различных механизмов. Между двумя дробильными валами возьмите часть часов и



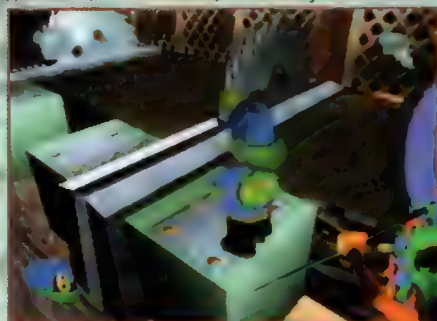




выходите в маленькую дверь в углу. На следующем транспорте будьте аккуратны: часть золотых часов висит над циркулярной пилой. После того, как вы возьмете ее,



бегите по транспортеру в следующий цех. Здесь очередное препятствие — огромныедвигающиеся лезвия, а между ними пос-



ледняя часть часов.

Возьмите ее и идите по ленте транспортера на склад. Здесь при помощи деревянных ящиков, стоящих у стены, переберитесь в контору кладовщика и прыгайте во временную воронку.

### Подводный народ.

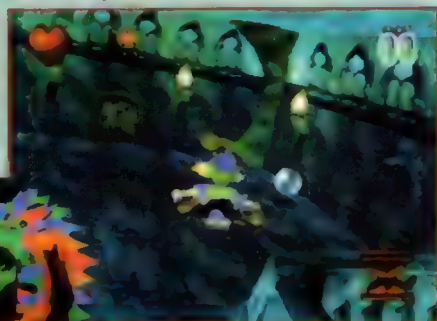
Оказавшись в зале с бассейном, ныряйте в него и на самой глубине возьмите желтую жемчужину и кусок мозаики. Плывите обратно в зал с бассейном и двигайтесь в сторону двери между лестницами. Заплы-



вайте в нее и в следующем зале возьмите возле русалки часть золотых часов, после чего заходите в ближайшую дверь. На постаменте упавшей статуи возьмите вторую

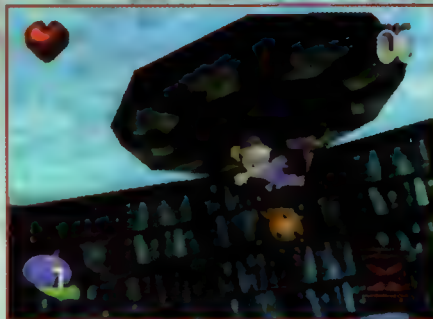


часть мозаики, а над головой у второй статуи возьмите еще одну часть песочных часов. Возвращайтесь в зал с бассейном и



заплывайте в дверь на другом его конце. Здесь вам придется потрудиться. Двигайте колонну на цветные квадраты, чтобы открыть соответствующие этому цвету ниши, и возьмите мозаику, красную жемчужину и часть часов. Ни в коем случае не открывайте зеленую нишу — это чревато для вашего здоровья.

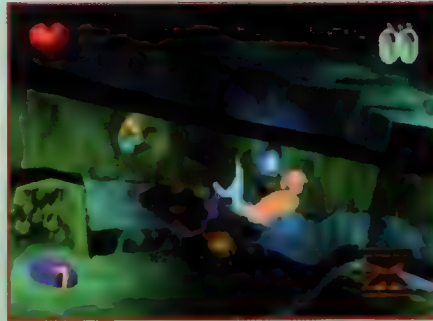
Плывите обратно в зал с бассейном и поднимайтесь вдоль лестницы на второй этаж. Вставьте желтую жемчужину в раковину и плывите в яркую дверь. Взяв в глубине зала синюю жемчужину, возвращайтесь обратно. Двигайтесь в другую, находящуюся на противоположном конце зала дверь и, оказавшись в библиотеке, возьмите частичку золотых часов. В потолке библиотеки есть лаз. Плывите в него и, оказавшись в комнате с русалкой и мантией, не мешкая ныряйте в разбитое окно. Попад в трапезную, вставьте синюю жемчужину в раковину и плывите через открывшуюся дверь в следующий



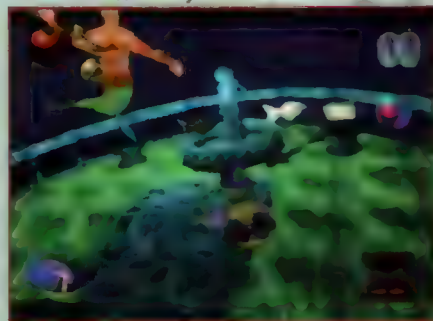
зал. Нажмите на рычаг у левой стены и спуститесь по появившейся лестнице вниз за жизнью, после чего выходите из зала через вторую дверь. Выплывите из воды и до-



беритесь, прыгая по платформам, до выхода из башни. Уничтожьте в красном зале атланта и возьмите оставшуюся после него



часть песочных часов, затем вставьте красную жемчужину в раковину и идите в красную дверь. Возьмите в музыкальной комнате последний кусок мозаики и плывите



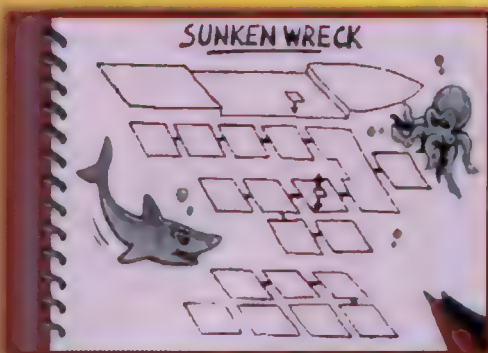
обратно, в комнату с разбитым окном. Соберите там мозаику, чтобы открыть решетку в бассейне, и двигайтесь туда. Вас понесет подводным течением и выкинет в комнате с временной воронкой. Прыгайте в нее, чтобы вернуться обратно домой.

### Пиратские сокровища.

Всплывите наверх и возьмите красный ключ, после чего плывите в подводную пещеру, где вы сможете приобрести часть золотых часов. Возвращайтесь к кораблю и заплывайте внутрь него через пролом в борту. Подберите в этом



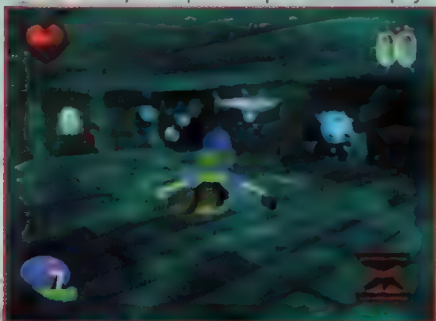




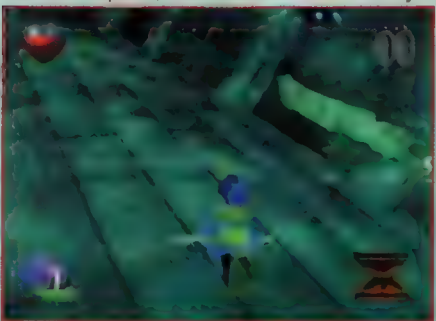
отсеке сердечко и плывите в красную дверь. Возьмите часть часов, после чего возвращайтесь в отсек с проломом и плывите во вторую дверь. В этом огромном за-



ле возьмите возле ящиков золотой ключ и оглядитесь вокруг. Вы заметите, что в центре отсека есть проломы в потолке и полу. Плывите через верхний пролом на первую

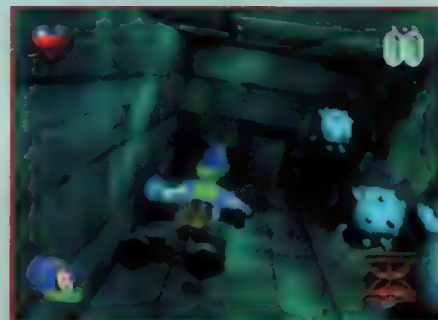


палубу корабля и возьмите возле сломанного рулевого колеса очередную часть часов. После проделанных вами действий возвращайтесь обратно и следуйте в дверь справа. Вы окажетесь в отсеке, где раньше (если вы, конечно, помните) катались огромные бочки. Плывите вдоль правой стены до первой, попавшейся вам на пути



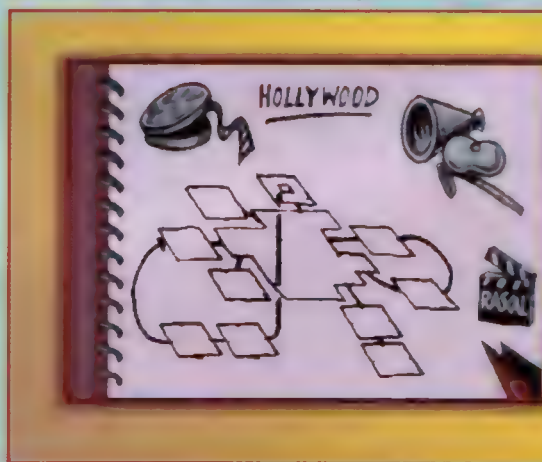
двери и ныряйте в нее. Здесь вам предстоит взять еще одну частичку золотых часов, после этого необходимо вернуться. Продолжайте движение вдоль стены

до следующей двери. Проплывите три одинаковых отсека с пушками, никуда не сворачивая, и возьмите в четвертом предпоследнюю часть часов. Вернитесь в зал с проломами и нырните в последний. Идите в дверь, огороженную бочками, и в новом отсеке возьмите синий ключ, после чего Вам необходимо плыть налево. Проплыв цепочку комнат, возьмите в последней оставшуюся часть часов. Не мешкая возвращайтесь в зал, где вы взяли синий ключ. На этот раз плывите направо. Открывайте золотую дверь и ныряйте во временную воронку.



### Голливуд.

Уничтожьте статиста, находящегося в середине съемочной площадки, и выходите в центральный зал студии. Бегите на съемочную площадку номер 2, где в данный момент снимают фильм про Годзиллу. Унич-



тожьте чудовище и, прыгая по небоскрегам, найдите три разноцветные площадки, предназначенные для посадки и взлета вертолетов. После того, как вы их найдете, в центре съемочной площадки поднимутся



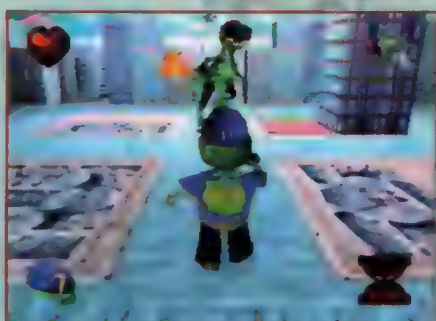
три небоскреба. Запрыгните на них и возьмите часть песочных часов. Пробежите по улицам этого игрушечного городка. В одной из стен, возле огня, есть потайная дверь в студию звукозаписи, где вы сможете взять различные призы. Выходите из студии на улицу и бегите по направлению студии номер четыре. По дороге можете забе-



жать в студию номер семь и пособировать заряды к пистолету. В этой студии снимают гангстерский фильм, поэтому рекомендуется быстро расправиться с актерами, так как если вы замешкаетесь, они вас живо расстреляют. После короткой перес-

трелки залезьте на грузовик и прыгните с него за частью золотых часов. Возьмите красный ключ и идите в студию номер шесть. Пройдя через съемочную площадку, уничтожьте ассистента режиссера и возьмите часть часов, после чего идите на студию мультфильмов. Расстреляйте находящегося там гигантского паука и запрыгните на стопку книг в углу, а с них — на банку. Здесь вам предстоит на время стать виртуозом, попры-

гав по качающимся шарикам до части золотых часов, подвешенной в воздухе. Взяли? Если да, то держим путь на студию номер три. Открыв решетку синим ключом, возьмите сердечко и золотой ключ и прыгайте



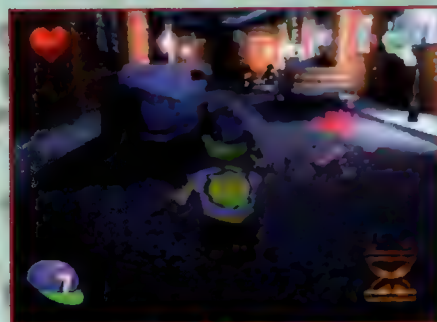




на алтарь, который перенесет вас на съемочную площадку, где снимают фильм ужасов. Переберитесь по вертящимся плат-



формам через два сточных потока, не забыв взять часть часов. То же проделайте и в следующем зале и держите курс на сту-



дию номер четыре. Бегите в студию номер четыре и, открыв деревянный загон, ныряйте во временную воронку.

### Босс.

Вам придется встретиться с этим противником в каждом из миров. На самом деле он очень неповоротлив и при дол-



жной ловкости вы сможете его победить. В первых трех боях у противника будут три разные атаки, по одной на каждый из миров, а последние два будут использовать



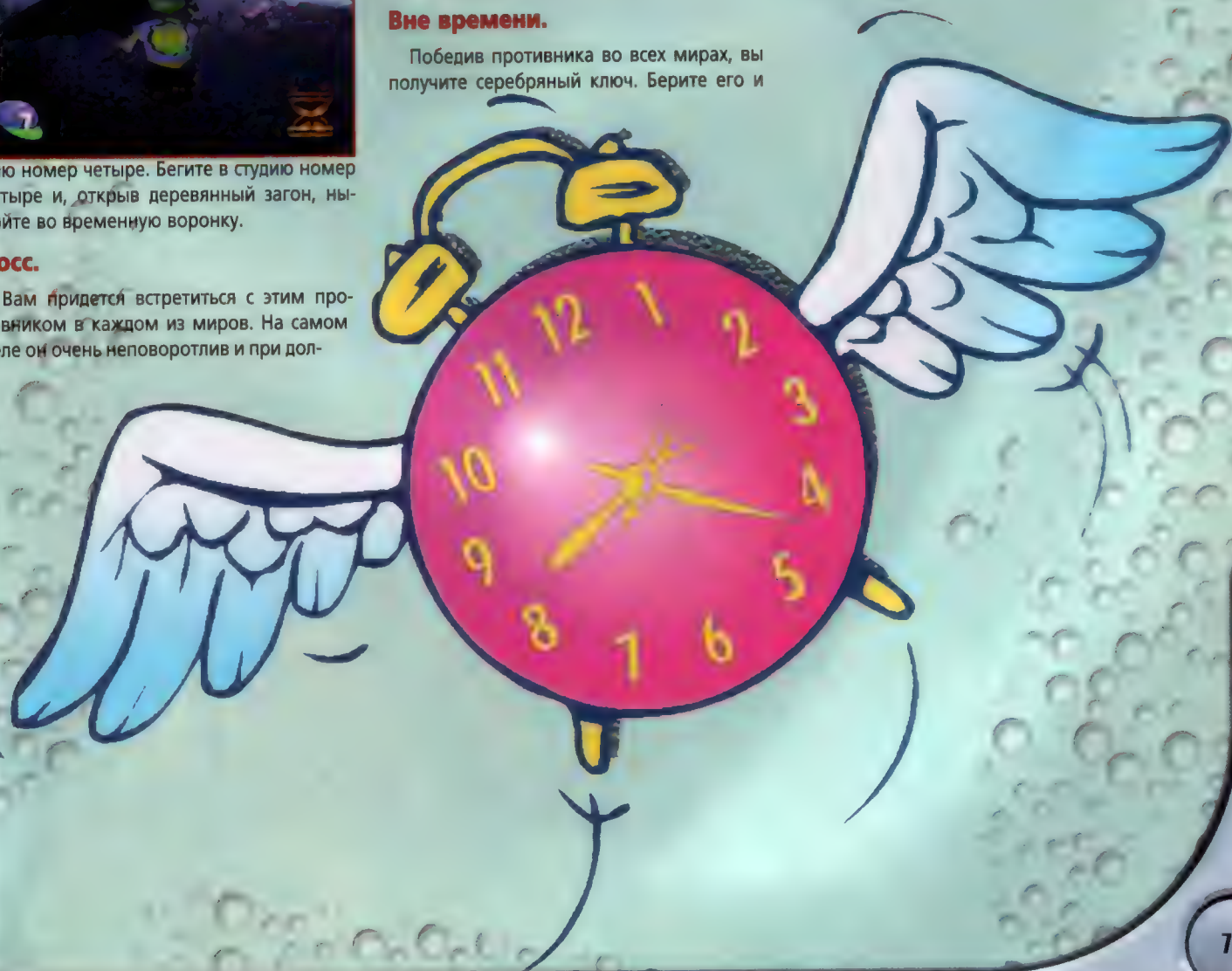
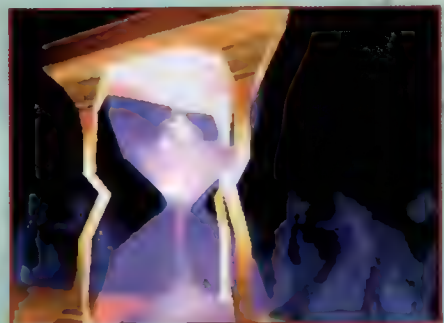
все атаки, поэтому будьте осторожны и победа за вами!

### Вне времени.

Победив противника во всех мирах, вы получите серебряный ключ. Берите его и

идите в сад, за серой дверью в гостиной. Поднимитесь по энергетическим платформам, выступающим из стены, к временной воронке, которая перенесет вас в место вне времени. Здесь у вас есть пять дорог, и в конце каждой вас ожидает враг. Уничтожьте их, и вы встретитесь с главным противником — Властелином времени. Если вы не забыли его атаки в прошлых боях, то вам несложно будет его победить. После того, как он

погибнет, ваш герой найдет своего отца, и игра закончится. ●

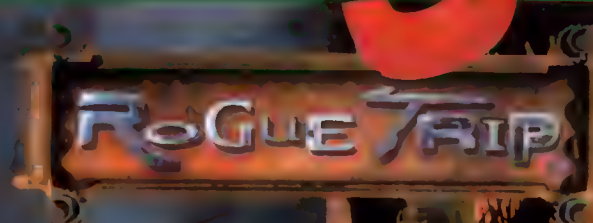




# ГАЛАРЕЯ



ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ \*  
**GT Interactive**  
ИГРЫ \* ИЗДАТЕЛЬ



**DARKSTALKERS**  
**3**

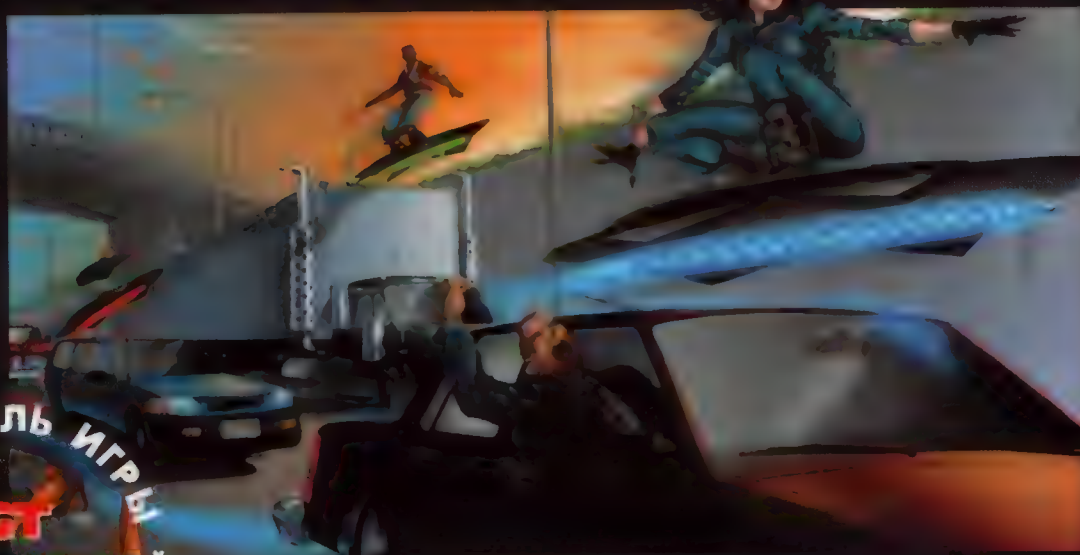
ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ \*  
**VIRGIN**  
ИГРЫ \* ИЗДАТЕЛЬ



ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ  
**VIRGIN**  
ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ



S T R E A K



ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ  
**GT**  
Interactive  
ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ



# 攻殻機動隊

## GHOST IN THE SHELL™

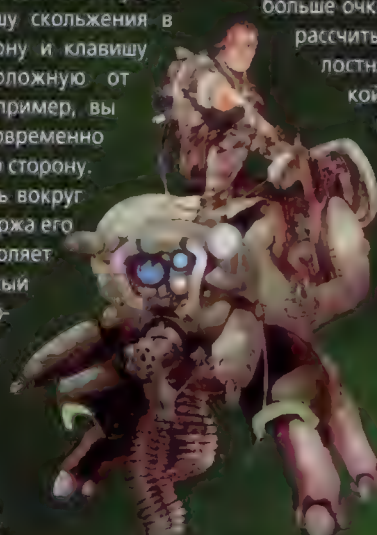
В этом руководстве по прохождению вы найдете:

- советы о том, как уничтожить ваших врагов без единого попадания и больших потерь боеприпасов для вас.
- стратегии биты с главными противниками каждой миссии.
- кратчайшие прохождения каждой миссии с заданиями и советами.

### Общие советы.

1. У вашего механического танка-паука есть очень большое преимущество перед противниками. Его лазерная пушка и ракеты обладают большим радиусом поражения, чем оружие врагов. Пользуйтесь этим преимуществом в бою для уменьшения наносимого вам урона. Вы можете обстреливать врагов, а они даже не будут видеть вас. Это свойство особенно полезно в последних миссиях, где противник нападает большими группами и прямой контакт с ним чреват большими потерями для вас.

2. Также вам придется научиться маневру скольжения. Советую перед началом игры пострелять в тренировочных миссиях для того, чтобы в бою не теряться с управлением и быть более уверенным. Маневр сам по себе очень прост. Для его осуществления зажмите клавишу скольжения в правую или левую сторону и клавишу поворота в противоположную от скольжения сторону. Например, вы скользите вправо и одновременно разворачиваетесь в левую сторону. В результате вы крутитесь вокруг противника, все время держа его под прицелом, что позволяет вести по врагу прицельный огонь, тогда как он судорожно вращается на одном месте, пытаясь прицелиться в вас. Таким маневром вы сможете уничтожить большинство противников, не причинив себе ни малейшего вреда.



3. Используйте чаще такое оружие, как ракеты. Обладающие такой же мощностью, как и гранаты, они имеют такое преимущество, как нескончаемость, что очень важно при большом скоплении крупных боевых машин. Для выстрела ракетами зажмите кнопку ведения огня, и через какое-то время начнет набираться энергия для запуска ракет. Как только на шкале энергии начнут появляться значки количества ракет, отпустите и снова быстро нажмите кнопку выстрела. Вылетят самонаводящиеся ракеты и достанут врага, даже если он вышел из-под вашего прицела.

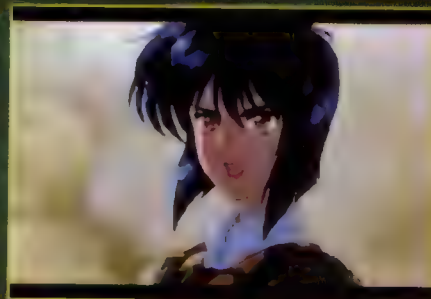
4. За прохождение миссии дается определенное количество очков. Это количество складывается из нескольких показателей. Первый показатель — это количество врагов: чем больше вы их уничтожите, тем больше очков. Следующий показатель рассчитывается относительно целостности вашей энергетической брони. Если вы оканчиваете миссию с полным защитным экраном, то за это вам начисляется пять тысяч очков. Последний показатель — это количество донесенных до конца гранат. За каждую гранату начисляется по десять тысяч очков, поэтому старайтесь собирать на уровне все гранаты и не тратить их на боссов.

### Прохождение.

#### >>> Миссия №1: Область Залива.

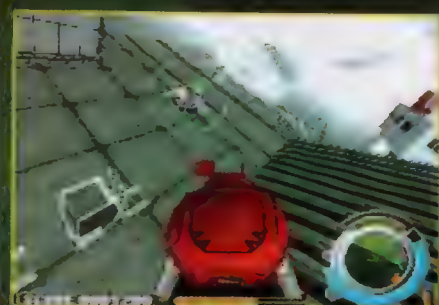
#### Задание.

Уничтожить роботов-охранников и получить код доступа в складские помещения. Проникнуть на главный склад и уничтожить прототип нового оружия.



#### Выполнение.

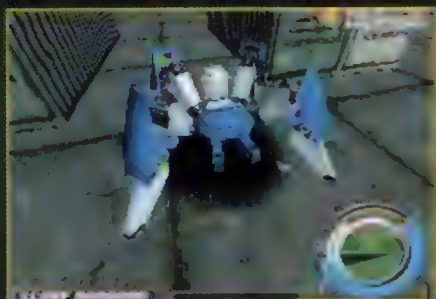
Найдите четырех роботов-охранников. От остальных противников их отличает бело-синяя раскраска и более приземистый вид. Опасайтесь вступать с ними в прямой







бой — они очень быстры, и от их выстрелов трудно уворачиваться. Поэтому постарайтесь спрятаться на крыше одного из ближайших к врагу зданий и расстреливать их ракетами. Но будьте осторожны. Оставаться долго на одном месте опасно, так как над территорией складов летает вертолет, и стоит вам только замешкаться, как он начнет стрелять в вас. Не давайте ему времени на



заход на атаку и находитесь в постоянном движении. После уничтожения каждого робота-охранника, вы будете получать часть кода доступа на склад. Как только вы расправитесь с последним врагом, компьютер объявит о целостности кода доступа и возможности проникновения на главный склад. Вы торопитесь — прогуляйтесь по территории складов и собирайте гранаты и аптечки для предстоящей встречи с боссом.

### Главный противник.

Атаки этого робота легко предсказуемы, и избегать их довольно несложно. Следите внимательно за его поведением, и как только он начнет стрелять ракетами, скользите попеременно в разные стороны. Если же робот испускает голубой энергетический луч и кружится вокруг своей оси, то дождитесь, когда он повернется в вашу сторону и перепрыгните через него (луч). Третья разновидность атаки представляет собой хаотичную стрельбу в разные стороны из крупнокалиберного пулемета. Держитесь в этот момент за спиной у противника, и ни один выстрел в вас не попадет. Для облегчения боя с боссом можете выс-



стреливать в него все свои гранаты, но помните, что конечное количество очков за миссию будет тогда очень маленьким.

### >>> Миссия №2: Коллектор.

#### Задание.

Пробраться по туннелям канализации на территорию врага. Уничтожить всех противников на своем пути.



#### Выполнение.

Следуйте стрелке радара — она указывает правильный путь в переплетении туннелей. Будьте осторожны на поворотах, прежде, чем вылезать в коридор, вначале



выгляните из-за угла, чтобы посмотреть, если там враг или нет. Обычно есть. Противниками в данной миссии являются охранные пушки, солдаты с огнеметами и мины. Мины могут располагаться где угодно — на потолке, на стенах или на полу — поэтому внимательно осматривайте туннели, чтобы не нарваться на них. Самые опасные противни-



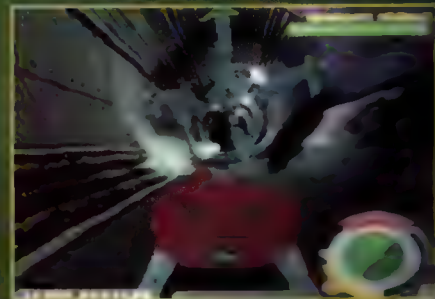
ки — это пушки. Их радиус действия только чуть-чуть уступает вашему, поэтому расстреливайте их издалека ракетами. Под конец миссии в двух огромных помещениях вам встретятся два летающих робота. Эти вертушки неопасны, хоть и стреляют залпами из трех ракет, но им требуется время для прицеливания. Для их уничтожения используйте опять же ракеты и старайтесь не



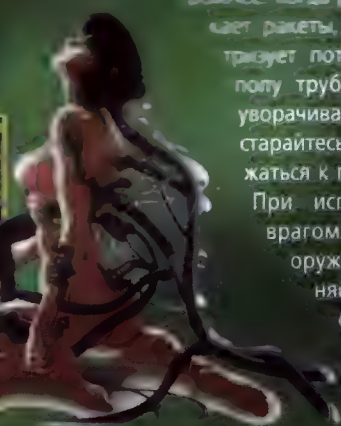
стоять на одном месте — постоянно передвигайтесь. В конце туннелей ныряйте в огромную трубу, где вам встретится главный противник этой миссии.

#### Главный противник.

С этим противником будет поспокойнее, чем с предыдущим. Не приближайтесь к



нему слишком близко, так как в его ноге встроены огнеметы, и если вы попытаетесь использовать, то вам не избежать от шквала огня. При встрече боя применяйте маневр скольжения, но осторожно: когда робот выпускает ракеты, то он электризует поток воды на полу трубы, поэтому, уворачиваясь от ракет, старайтесь не приближаться к потоку воды. При использовании врагом лучевого оружия применяйте, как и в случае с пер-





вым противником, прыжок. С этим противником также можно справиться без расходования гранат — лучше получить побольше очков.

### >>> Миссия №3: Комплекс.

#### Задание.

Предотвратить разрушение комплекса. Найти и уничтожить контейнеры с взрывчаткой.



#### Выполнение.

С этим заданием вам придется очень долго потрудиться. Мой вам совет: не торопитесь, лучше семь раз отмерить, а один отрезать. Поэтому присмотритесь к уровню, узнайте расположение всех бочек и



кратчайшие пути между ними. Уровень подразделен на три зоны, в которых вам надо уничтожить определенное количество контейнеров с взрывчаткой. В принципе, никаких хитростей в прохождении этой миссии нет, кроме как того, что два контейнера во второй зоне запертаны наверху. Они находятся на трубах коммуникаций, проходящих по воздуху. Постарайтесь собрать в первой зоне полный комплект



гранат и используйте их во второй на крупных скоплениях контейнеров с взрывчаткой. В третьей зоне опять собирайте гранаты — они пригодятся при поединке с главным противником миссии. С врагами на всех трех зонах постарайтесь не связываться, так как только потратите зря



время, а оно у вас наперечет. За каждую успешно пройденную зону вам добавляется минута времени, т.е. чем быстрее вы пройдете зону, тем больше вам времени останется на разминирование следующей зоны.

#### Главный противник.

Хоть этот противник и выглядит угрожающим, на самом деле он очень легко



уничтожаем. Применяйте маневр скольжения вокруг врага и не переставая стреляйте в него ракетами. Большую проблему для вас составит сопровождение противника. Это маленькие, юркие роботы, которых очень трудно удержать в рамке прицела, поэтому используйте на этих дронах гранаты, как только они доберутся до вас. Ос-



тальные атаки босса несложны, и вы, наученные опытом борьбы с двумя предыдущими боссами, свободно сможете их избежать.

### >>> Миссия №4: Преследование.

#### Задание.

Проследовать через портовую зону и догнать вражеский конвой. Уничтожить суда сопровождения и вражеский флагман.

#### Выполнение.

Вы плывете прямо по водному коридору, и ваша свобода перемещения ограничена возможностью двигаться только вправо и влево. Зато вы можете свободно



вертеться в разные стороны на полные триста шестьдесят градусов. В самом начале миссии враги на водных мотоциклах и катерах будут нападать сзади, поэтому сразу же разворачивайтесь и приготовьтесь к встрече с ними. После того, как вы их уничтожите, быстро поворачивайтесь обратно вперед и стреляйте ракетами по летящему роботу. После того, как он будет уничтожен, с флангов на вас опять начнут насаждать катера. Советую не тратить на них свое внимание, так как впереди вам приготовлены ловушки. Два катера протягивают между собой энергетический луч, и если не успеть перепрыгнуть через него, то можно лишиться доброй части своего щита. Когда вы будете подплывать к двум рядом стоящим танкерам, то постарайтесь побыстрее



уничтожить летающего робота. Плывите между танкерами, держась середины коридора. Не забудьте подобрать висящие над водой гранату и аптечку — они вам пригодятся в предстоящей битве с вражеским конвоем. Кстати коридор между танкерами напигиован ловушками — энергетическими лучами. Постарайтесь не попасть ни в один из лучей, так как потеря части щита скажется на поединке с боссом.



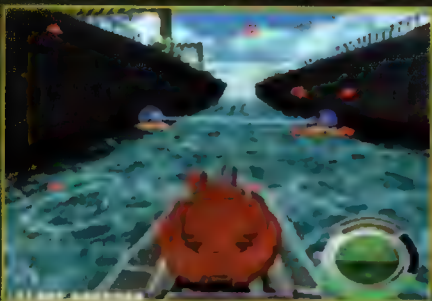
#### Главный противник.

Догоняйте вражеский конвой и приставляйтесь к нему с одного из боков. Постарайтесь как можно скорее вывести из строя суда сопровождения, так как на бой вам дается определенное количество времени, и если вы будете медлить, то на глав-





ный корабль останется слишком мало времени. Потратьте на одно из судов гранату — так вы получите дополнительные тридцать секунд — и займитесь вторым сопровождающим. Старайтесь находиться постоянно в движении — это позволит вам избежать его ракет. Скользите из стороны в сторону, держа конвойное судно под прицелом, и стреляйте в него из автоматической пушки (в данном бою ей пользоваться



предпочтительней, так как она быстра и не требует времени на зарядку, как ракеты). После того, как вы прикончите второго сопровождающего, немедленно начинайте атаковать главное судно. Его первая атака очень опасна, и ее трудно избежать, поэтому выстрелите в него оставшейся гранатой, чтобы он перешел к другому варианту



атак. Маневрируйте вокруг противника и не переставая стреляйте в него. Если вы были быстры и точны в стрельбе, то вам хватит времени, чтобы расправиться с ним.

### >>> Миссия № 5: Невидимая тень.

#### Задание.

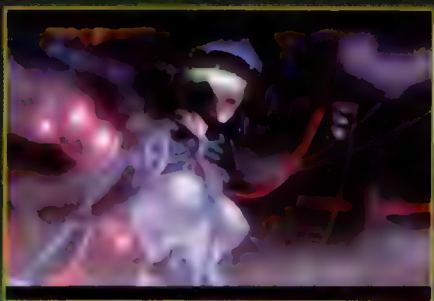
Обезвредить вражеские подразделения на территории города. Найти и уничтожить новейшую модель военного робота.

#### Выполнение.

Ваша задача в данной миссии — найти и уничтожить новейшего военного робота «Невидимая тень». Он также одновремен-



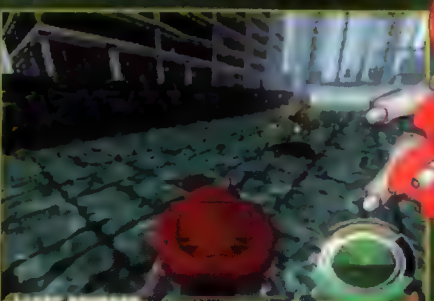
но является главным противником этой миссии. Робот непрерывно перемещается по улицам города, останавливаясь иногда в одном месте на некоторое время. На радаре его местоположение отмечается красной мигающей точкой. Тогда как остальная вражеская техника — просто белыми точками. Постоянно следуйте за ним, и как только он остановится в очередной раз, нападайте. Но будьте осторожны: ро-



бот останавливается в тех местах, где много вражеской техники, и если вы не уверены в том, что сможете одновременно вести бой с роботом и увертываться от выстрелов окружающих вас врагов, то сначала уничтожьте окружающую вас технику и только тогда нападайте на «Невидимую тень». Также старайтесь постоянно дви-



гаться, так как на город периодически совершает налет авиация, и если вы замешкаетесь, то вас накроет бомбовым ударом. На крышах домов вы сможете укрыться от обстрела пушек и, если требуется, собирать аптечки. Также крыши зданий — удобное место для обстрела стоящей внизу техники. Не тратьте гранаты, в этой миссии



они особо не нужны, так что лучше донести их до конца и получить за три гранаты тридцать тысяч очков.

#### Главный враг.

Как только «Невидимая тень» остановится на одной из улиц, быстро зачищайте территорию вокруг него, чтобы вашему поединку не помешали шальные выстрелы враждебной техники, и нападайте на робота. Старайтесь держаться от «Тени» на довольно далеком расстоянии — это позволит вам предугадывать его атаки и своевременно реагировать на них. Внимательно следите за его движениями, и если он побежит на вас с поднятой рукой, быстро скользите в сторону, так как когда он подбежит к вам поближе, то кинет гранату с большим радиусом действия. Самой «Те-



ни» эта граната урона не наносит, но вот вас потреплет основательно. Когда же робот приближается к вам прыжками, не собираясь вступить в ближний бой, используя лезвия на своих руках. Старайтесь избегать таких столкновений, поскольку большинство из них может закончиться для вас очень плохо. Третья, последняя, атака довольно проста, так как ведется издалека, что дает вам возможность просто уворачиваться от выстрелов, не применяя каких-нибудь сложных маневров. Через какое-то время робот станет невидимым и покинет поле боя, переместившись на другую улицу

города. Ориентируясь по радару, найдите его и продолжите поединок. Три раза робот будет убегать от вас и только на четвертый он останется биться с вами до конца, так как он окажется запертым в тупике и ему некуда будет бежать. Как только вся энергия «Невидимой





тени» закончится, он взорвется, и миссия будет считаться выполненной.

### >>> Миссия № 6: Опять преследование.

#### Задание.

Проследуйте по скоростному шоссе. Догоните и уничтожьте транспорт с вооружением. Содействуйте наведению порядка на дороге.



#### Выполнение.

Эта миссия очень похожа на задание в море, только здесь вы ограничены стенами шоссе, и у вас есть возможность прохождения миссии различными путями (развилки на шоссе). Двигаясь по дороге, на первой развилке поворачивайте направо. Этот путь гораздо легче для прохождения, хотя и содержит несколько труднопроходимых мест. Левый же путь изобилует врагами, так что если вы хотите проверить себя на ловкость, то он для вас. Старайтесь сразу уничтожать вертолеты, зависающие над дорогой, если же вы не успеете этого сделать,



то они пристроятся над вами и спокойно выпустят свой боезапас. Не будем указывать, в кого, но скорей всего в вас.

Так же внимательно следите за радаром — он сможет показать приближение противника сзади. Как только это произойдет, моментально разворачивайтесь, одновременно начиная заряжать ракеты, и как только вражеский транспорт попадет в прицел, стреляйте. После этого быстро разворачивайтесь обратно, так как обычно в это же время впереди оказывается еще один броневик, и стреляйте в него ракетами. Так же поступайте и с мотоциклами. Они встречаются двух видов: одни стреляют самонаводящимися ракетами, от которых спасает маневр скольжения, а другие разбрасывают за собой мины, поэтому никогда не держитесь у них в хвосте.

Один залп ракет уничтожит любой из



этих двух типов мотоциклов, так что советую пользоваться именно ракетами, а не пушкой. При выборе пути все время выбирайте правый. Подъезжая к дороге, огороженной предупреждающими об опасности щитами, приготовьтесь к головокружительным прыжкам через проломы в дорожном покрытии. Здесь важно рассчитать время прыжка, а то если вы прыгнете раньше времени, то просто не долетите до другого конца пролома, и миссия будет провалена. Сразу же после прыжков вы догоните босса и вступите в бой.



#### Главный противник.

Когда вы догоните автопоезд с вооружением, последний трейлер раскроется и на открывшейся платформе окажется робот. Стреляйте в него не переставая и одновременно скользите из стороны в сторону. Противник будет бить по дорожному покрытию своим оружием, оставляя на нем огненные ямы. Те огнедышащие воронки, которые вы не сможете объехать, перепрыгивайте. Через минуту непрерывной стрельбы, трейлер с роботом взорвется и отлетит в сторону, но не радуйтесь легкой победе. Сразу же за этим откроется второй трейлер и вылезет следующий механический монстр. От его атак уворачиваться намного сложнее, так как он одновременно стреляет из лазера и автоматических пушек. В этом случае советую держаться в стороне от робота и, перепрыгивая через лазерный луч, выпустить в него парочку гранат. Это доконает механическую зверюгу за пару мгновений, и он взорвется так



же, как и его предыдущий собрат. Обгоняйте грузовик и разворачивайтесь к нему своими пушками. Во время обгона грузовик будет стрелять в вас ракетами, поэтому старайтесь влиять из стороны в сторону, чтобы ни одна из них не попала в вас. Как только вы его обгоните, тягач начнет использовать на вас свою автоматическую пушку, так что выпускайте в него оставшуюся гранату и добивайте ракетами. Долго ему не протянуть.

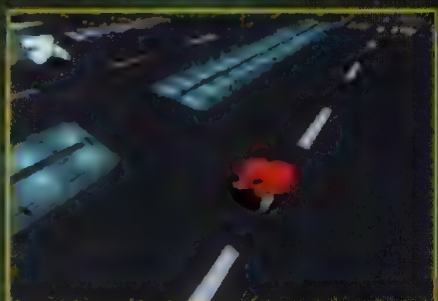
### >>> Миссия № 7: Враги в городе.

#### Задание.

Навести порядок на улицах. Уничтожить вражеские установки, контролирующие важные магистрали города.

#### Выполнение.

Особенность этой миссии состоит в том, что большинство врагов могут попасть в вас, когда вы находитесь на крышах зданий или на их стенах. Старайтесь держаться от противников на почтительном расстоянии



и расстреливайте их ракетами. Будьте осторожны: даже обычные солдаты вооружены ракетными установками с самонаводящимися снарядами дальнего радиуса действия, поэтому не приближайтесь к противнику слишком близко. Главной задачей этой миссии является уничтожение крупных орудийных башен, которые разбросаны по всему городу. Если от начала игры повернуть направо, то вы наткнетесь на первую из орудийных установок. Находи-







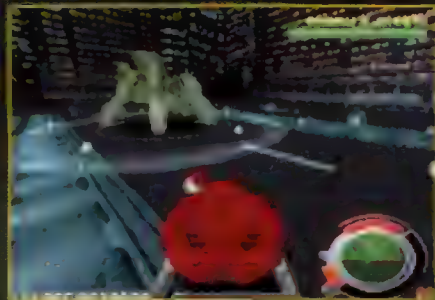
тесь всегда сзади орудий башни. Для этого применяйте маневр скольжения, но не отдаляйтесь далеко от противника, так как тогда он выпускает ракеты независимо от того, повернута к вам башня стволами или нет. Когда же вы находитесь вблизи орудийной установки, она использует только лазерные пушки, и если вы постоянно находитесь сзади нее, то лучи лазеров вас не достанут. Пара ракетных залпов — и с пушкой покончено. Вторая орудийная башня находится на огромном мосту. К ней очень трудно подобраться, так как пока вы буде-



те забираться на эстакаду-мост, она успеет произвести пару залпов ракетами, половина из которых наверняка попадет в вас. Поэтому действуйте осторожно, но одновременно быстро. Дорога на мосту достаточно просторна и позволяет производить маневр скольжения, что позволит вам уничтожить эту пушку без особых проблем. После того, как вы разобьете ее, спуститесь под мост и возьмите гранату. Остальные две пушки находятся на крышах зданий, и вы, наученные опытом борьбы, сможете свободно распотрошить их на запчасти. Выполнив основное задание миссии, пособирайте энергию для брони и, следуя указаниям радара, идите на поединок к боссу.

### Главный противник.

Вам предстоит встреча с гигантским механическим пауком, терроризирующим городские кварталы. В бою держитесь от робота на максимально далеком от него расстоянии и обстреливайте его ракетами. Атаки этого механизированного насекомо-



го очень разнообразны и не заставят вас заскучать до самого конца (надеюсь, победного) поединка. Вам потребуются вся ваша ловкость, чтобы уворачиваться от них. Самая опасная из них — это вакуумные бомбы. Взрыв такой бомбы производит очень интересный эффект. Вместо того, чтобы, как при обычном взрыве, вас не отбрасывает в сторону взрывной волной, а, наоборот, притягивает к эпицентру взрыва бомбы. Поэтому старайтесь не попасть в зону действия взрыва, в противном случае вас притянет к противнику, и он сможет провести против вас успешную атаку своим встроенным в передние челюсти огнеметом, в результате чего вы лишитесь ощутимой части энергетического щита. Применяйте маневр скольжения и, крутясь вокруг противника, расстреливайте в него весь боезапас. Под конец боя враг начнет использовать свой огромный вес против вас. Периодически он будет подпрыгивать в воздух и, падая на асфальт, вызывать маленькое землетрясение, которого можно избежать только находясь в это время в воздухе. Будьте внимательным, предугадывайте все выпады врага в вашу сторону, и победа останется за вами.

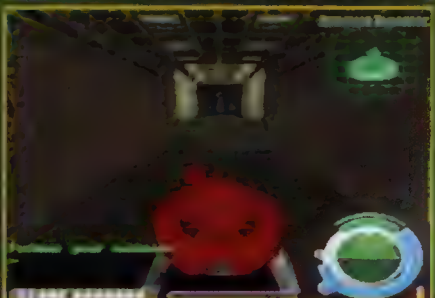
### >>> Миссия № 8: В темноте.

#### Задание.

Пробраться по подземным коммуникациям в секретный комплекс. Уничтожить охрану для того, чтобы очистить путь следующим за вами войскам.

#### Выполнение.

Данная миссия достаточно прямолинейна и не требует ничего, кроме ловкости и осторожности. Охрана подземных коммуникаций расставлена так, что простреливает все доступные участки туннелей. Поэтому будьте осторожны, не выскакивайте в незнакомые туннели. Вначале сверьтесь с радаром, и если он показывает, что за поворотом находятся враги, то сначала



расстреляйте их ракетами и только потом двигайтесь вперед. Вашими противниками на данном этапе являются охранники с ракетными установками и орудийные башенки. Самые опасные — это башенки, так как они, когда засекают ваше присутствие, выпускают целый рой самонаводящихся ракет, от которых вас не спасут даже стены. Старайтесь не подходить к ним слишком близко, чтобы не попасть в зону действия их радаров. С пехотой вы справитесь без особых проблем — она так неповоротлива и медлительна, что вам даже остается время на



зарядку ракет. При путешествии по подземным коммуникациям не ленитесь обшаривать боковые ответвления туннелей — они содержат в себе массу интересных вещей, таких как подзарядка для вашей энергетической брони и гранаты. Гранаты старайтесь не трогать, так как они вам пригодятся в борьбе против главного противника миссии. Путь к нему вам укажет стрелка рад-

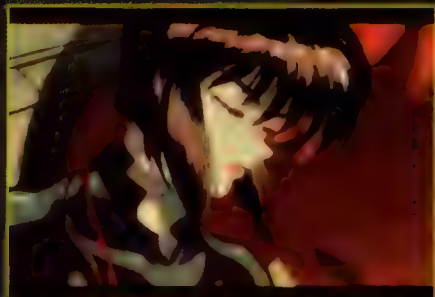


ра — она показывает направление к концу подземных туннелей, где вас поджидает машина-убийца.

### Главный противник.

Этот враг во многом подобен вам. Данный робот сделан по той же технологии, что и ваш, даже боевые характеристики обеих машин примерно равны. Поэтому будьте осторожны — противник очень ловок и опасен. Данный враг оснащен щитом невидимости, которым он время от времени пользуется для того, чтобы исчезнуть в самый разгар боя и возник-





нуть потом в неожиданном для вас месте. Постоянно используйте маневр скольжения для ухода от его атак и не переставая стреляйте в него ракетами. Если у вас сохранились гранаты, немедленно выстрелите их во вражеского робота. Эти вы значительно поуменьшите размер его брони. Опасайтесь ракетной атаки, так как количество ракет очень велико, хотя они и не отличаются большой скоростью. Когда противник зависает на стенах зала, значит он собирается выстрелить ракетами, поэтому прекращайте свои атаки и сосредоточьтесь на том, чтобы увернуться от его удара.



Скользите вокруг робота так, чтобы находиться за его спиной — его передняя пушка очень точна и отличается завидной мощностью. Этот бой — настоящая проверка ваших способностей. Для победы вам надо по настоящему слиться с боевой машиной, которой вы управляете, иначе победы не видать.

### >>> Миссия № 9: Подвал.

#### Задание.

Пробраться в подвал комплекса. Найти главный реактор и дезактивировать его охрану.



рану. Обследовать реактор и установить на нем специальное устройство.

#### Выполнение.

Прохождение этой миссии зависит от вашего умения ползать по потолкам. Если в вас нет паучьих замашек, то може-



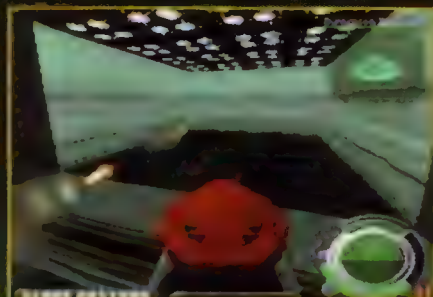
те и не пытаться дальше играть. Ваша задача заключается в том, чтобы пробраться по лабиринтам подвального помещения до главного реактора. Миссия делится на два этапа. В первом этапе основную сложность составляют боковые проходы, закрытые стальными перегородками. До тех пор, пока вы не пройдете мимо них, они остаются закрытыми. Но как только вы минуете перекресток, перегородки открываются, и вы оказываетесь под перекрестным огнем противников, которые засели в боковых проходах. Эта проблема решается просто. Вы должны быстро выбежать на перекресток туннелей и так же быстро убраться обратно. Перегородки откроются, и вы сможете спокойно расстрелять врагов своими ракетами из-за угла. Во второй части миссии очень много открытых пространств со



множеством врагов. Пользуйтесь радаром для определения их местонахождения и своевременного нанесения своего удара. В конце миссии вам надо нырнуть в туннель, заполненный балками. Будьте осторожны: за балками прячутся летающие роботы. Не приближайтесь к ним слишком близко, иначе они просто закидают вас ракетами. В конце ныряйте в туннель, ведущий к реактору, и приготовьтесь к серьезному поединку.

#### Главный противник.

Самый лучший способ победы — это нападение. Если вы замешкаетесь, то охранные лазеры реактора просто испепелят вашу боевую машину. Поэтому, не теряя времени, забирайтесь на потолок и уничтожь-



те лазерные установки, находящиеся по периметру реактора. Чем быстрее вы это сделаете, тем больше вам времени останется на уничтожение энергетических стержней энергоисточника. За каждую уничтоженную лазерную пушку вам добавляется тридцать секунд дополнительного времени, которое пригодится вам на уничтожение стержней. Расправившись с охраной, спускайтесь вниз и, методично передвигаясь по кругу, уничтожайте реакторные стержни. После того, как вы разобьете два-три стержня, вокруг реактора возникнет электромагнитное поле, которое будет



притягивать вашу машину к атомной топке. Не позволяйте этому случиться и сразу же давайте задний ход, продолжая крутиться вокруг реактора. Как только вы разобьете последний стержень реактор остановится, и вы сможете выполнить последнее задание миссии.

### >>> Миссия № 10: Центральный коридор.

#### Задание.

Очистить коридоры здания от вражеской техники. Пробраться в вычислительный центр и уничтожить все электронное оборудование.

#### Выполнение.

Следуйте точно стрелке радара — она приведет вас прямо в вычислительный центр. Проходя по коридорам здания, будьте внимательны — боковые проходы содержат в себе кучу врагов, которые не







Однажды мне пришлось  
очень нехороший сон.



Я сильно поцпался со  
своей девчонкой. Она на-  
звала меня ничтожеством.



Я плюнул на все и ушел.  
"Обо мне еще все узнают!"



Я долго шел. Страдал.  
Спал под открытым небом и ...



... заболел и умер!



О ужас!



Проснулся в холодном поту.  
И решил, что надо  
что-то с собой делать.



Я сел и задумался о своей  
жизни.



Мне шестнадцать лет,  
а я уже курю.



Пробовал алкоголь.



Но остаюсь безответ-  
ственным, как ребенок.



Я позвонил своему другу  
и поделился трагиче-  
скими мыслями.



Он посоветовал мне писать  
статьи в Official PlayStation.  
Уж вчет-вчет, а в видео-  
играх-то я разбираюсь!



О чудо! Ко мне пришла  
слава. И я стал  
зарабатывать хорошие  
деньги.



Девушки мне  
просто не дают прохода.



Теперь я могу спать  
спокойно, не опасаясь  
за свое будущее.

Если и Вы хотите стать одним из авторов журнала Official PlayStation,  
пришлите нам небольшую статью про свою любимую игру. Адрес нашей электронной почты:

authors @ gameland.ru





преминут воспользоваться вашей неосмотрительностью. Поэтому не ослабляйте вашего внимания и следите за показаниями радара. В этой миссии появятся очень интересные противники — передвигающиеся мины. Эти механизмы двигаются в вашу сторону с огромной скоростью и взрываются, как только достигают вас. Не позволяйте им делать этого и расстреливайте их сразу же, как увидите. Взрывы от этих мин отличаются большим радиусом действия, и если вы попадете под его действие, вам не поздоровится. Поэтому как только вы видите мину, врубайте задний ход и начинайте стрелять в нее. Также берегитесь летающих сфер. Данные машины стреляют мощными лазерными лучами и



отличаются мгновенным перемещением по коридорам здания. Остальная техника стандартна и не заслуживает особого внимания. Это слабосильная пехота и неповоротливые ракетные танки. Опыт борьбы с ними у вас уже есть и особых проблем с уничтожением данной техники у вас не возникнет.



### Главный противник.

Охрана вычислительного центра достаточно серьезна. Это два одинаковых по внешнему виду робота, но только внешне. Их поведение и оружие очень различается. Если один из них предпочитает дальний бой и держится от вас на довольно значительном расстоянии, стреляя залпами по три ракеты, то второй из близнецов предпочитает прямое столкновение.



Его атаки отличаются завидной частотой и агрессивностью. Он выпускает рой энергетических шаров, которые мгновенно устремляются в вашу сторону, и, если вы подходите к нему поближе, то использует электрическое лезвие своего меча. Для борьбы с этими машинами надо забраться на потолок и расположиться так, чтобы робот, использующий дальние атаки, находился на противоположной стороне зала, потому что его ракеты очень мощны, и, находясь далеко от источника их запуска, вы сможете вовремя среагировать и уклониться от удара. От выпадов же ближнего робота уходить при достаточной сноровке сравнительно несложно, и я надеюсь, вы с этим справитесь. Три минуты жесткого поедин-



ка и охрана вычислительного центра уничтожена.

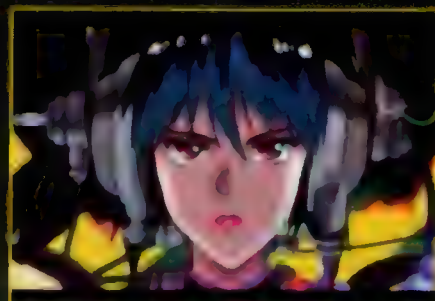
### >>> Миссия № 11: Подъем наверх.

#### Задание.

Проберитесь наверх комплекса. Уничтожайте все на своем пути.

#### Выполнение.

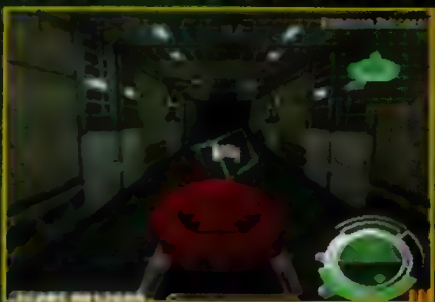
Основное отличие данной миссии в том, что лабиринт туннелей и переходов очень запутан, и так как стрелка радара показывает наикратчайший путь, то в этой миссии она вам не помощник. Ориентируйтесь по нарисованным на стенах указателям направления и поднимайтесь все время вверх. Появился новый враг. Это турель, висящая под потолком и выпускающая кучу мин.



Она вам не страшна, пока вы не найдете точно под ней. Поднявшись по переходам вверх, залезайте в шахту лифта. Вот тут-то новые враги и покажут себя во всей красе. Находясь в шахте лифта и двигаясь



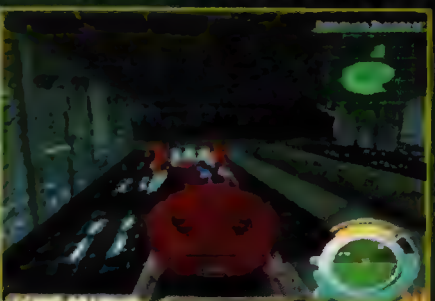
вверх, вы как раз оказываетесь точно под врагами нового типа. Если вы не успеете быстро среагировать и переползти на боковую стенку шахты, то попадете под рой летящих вниз фугасов. Также помните, что некоторые лифтовые шахты заминированы, так что внимательно осматривайте их прежде, чем ползти вперед. Поднявшись на



самый верхний этаж, вы повстречаете робота-охранника — главного противника в этой миссии.

### Главный противник.

Большинство атак этого босса направлены вдоль поверхности пола. Поэтому выстрелите в него все имеющиеся у вас гранаты и лезьте на потолок. Теперь вам будут угрожать только ракетные удары, которые вы с легкостью сможете избежать скольжением. Старайтесь не приближаться к противнику очень близко и стреляйте в него







ракетами с расстояния. Так будет безопасней, и у вас всегда останется пара мгновений, чтобы среагировать на его ракетные залпы. Изредка робот использует свою лазерную пушку. Это самое опасное из его оружия, оно стреляет в любую сторону независимо от положения робота. Но если вы находитесь от противника на достаточном расстоянии, то у вас хватит времени, чтобы скользнуть в сторону и уклониться от выстрела из лазерной пушки. Через весьма непродолжительное время робот развалится на куски, и вы сможете приступить к выполнению финальной миссии.

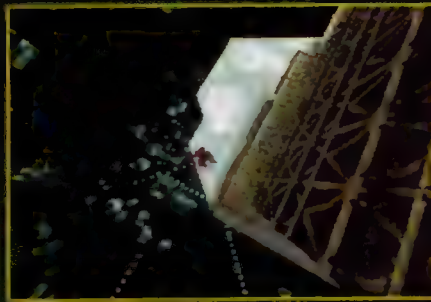
### >>> Миссия № 12: Темный час.

#### Задание.

Подняться по внешней стене комплекса на самый верх здания. Уничтожить все силы противника.

#### Выполнение.

Эта миссия — настоящее испытание для вас. Здесь проверится все ваше умение, ловкость и меткость. К счастью, данное задание не ограничено по времени, поэтому не торопитесь, действуйте очень осторожно. Продвигайтесь вперед медленно и внимательно следите за показаниями радара, так как только он сможет предупредить о наличии впереди врага. Противники расположены так, что в большинстве случаев вы не увидите их, пока сами не попадете в зону действия их радаров. Поэтому как только увидите на радаре показания о наличии врагов, сразу же стреляйте ракетами. Я уверен, что с первого раза вам пройти эту миссию не удастся, так что постарайтесь запомнить расположение ваших врагов для того, чтобы в последующие разы вам было легче. Настоящим испытанием для вас будет ориентация в пространстве. Верх и низ так перепутаны в этом задании, что подчас невозможно понять, откуда вы пришли и в какую сторону надо двигаться. Так что будьте внимательны и следите за



направлением. В середине миссии вам придется попрыгать. Осторожно: малейшая ошибка в прыжке приведет к немедленной гибели, и придется начинать все сначала. Последний прыжок вам придется сделать на боковую стенку. Когда вы зайдете в тупик и дальше некуда будет идти, найдите вертолетную площадку. Зависните над ней, прилипнув к стене и прицелившись, прыгайте вниз. Вы попадете в боковой туннель, заполненный лазерными пушками.



Кстати, это один из нескольких видов новых врагов, которые встретятся на данном этапе. Эти пушки дремлют до определенного момента и, как только вы подходите к ним на определенное расстояние, выпускают рой лазерных импульсов, разлетающихся в разные стороны. Держитесь от них подальше, потому что от такой атаки почти нереально увернуться. Так вот, по-



пав в этот коридор, выпускайте гранату, чтобы сразу уничтожить все пушки, находящиеся в опасной близости от вас. Следуйте согласно стрелке радара, и вы попадете к финальному боссу.

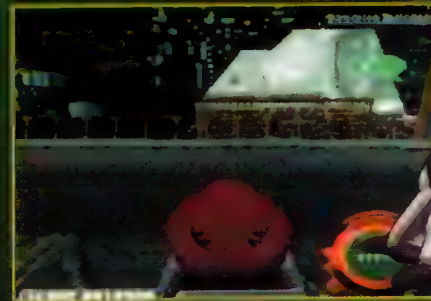
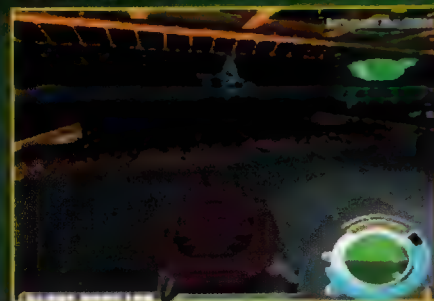


#### Главный противник.

Самый сложный босс в игре, он практически неуязвим. Его атаки подразделяются на три вида. Первый вид — это стандартная ракетная атака, но только его ракеты настолько точны, что от них почти невозможно увернуться. В этом случае приближайтесь к противнику как можно ближе, так как ракеты рассчитаны на дальний радиус боя и в данном примере пролетят у вас



над головой, не причинив вреда. Второй тип атаки рассчитан на ближний бой. Гигантский робот выпускает из своих рук лазерные мечи и размахивает ими из стороны в сторону. Здесь вам надо отъехать от монстра подальше — мало ли, а то еще заденет. Последняя атака рассчитана на любое расстояние. Монстр поднимает одну из своих рук и ударяет ей по поверхности крыши. Подпрыгивайте в воздух, чтобы избежать ударной волны, бегущей по крыше. Как только энергия брони у противника закончится, вы вместе с ним свалитесь с крыши. Теперь ваша задача усложняется. Падая вниз, робот начнет стрелять из автоматической пушки, от которой вам, сколько ни старайтесь, все равно не увернуться. Спешно выпускайте в него все свои гранаты (надеюсь, вы их не потратили) и стреляйте не переставая из своих пулеметов. Если у вас достаточно здоровья, то вы успеете его уничтожить. □











# III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



ELECTRONIC ARTS™





# СЕКРЕТН



## Moto Racer.

Все следующие коды вводятся на основном экране с первого контроллера.

### Режим карманных мотоциклов:

↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, X.

### Зеркальный режим:

←, →, ←, →, O,  
O, R1, L1, Δ, X.

### Доступны все десять трасс:

↑, ↑, ←, →, ↓, ↓,  
O, R2, Δ, X.

### Доступны все десять зеркальных трасс:

↓, ↓, →, ←, ↑,  
↑, O, L2, Δ, X.

### Ночные гонки:

↑, O, L1, ↓, Δ,  
L2, O, ←, R1, X.

### Все противники двигаются со скоростью 50 км/час:

↓, ↓, ↓, O, L1,  
O, L2, ↓, ↓, X.

### Супер-скоростные мотоциклы:

↑, ↑, ↑, Δ, R1, T, R2, ↑, ↑, X.

### Победный фильм:

O, Δ, O, Δ, O,  
Δ, L1, ↑, R2, X.

### Титры:

O, Δ, O, O, Δ,  
O, ↑, →, ←, X.

### На кроссовом мотоцикле.

Чтобы сделать трюки, во время прыжка нажмите:

O + ↑ — пике;

O + → — без ног;

O + ↓ — трюк на седле;

O + ← — одна рука, одна нога;

O — без рук;

O + O — одна рука. ●



## RebboE.

### Играть за Enzo.

На экране главного меню выберите:

↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1,  
→, ↓, →.

Начните новую игру.

### Восстановить энергию Glitch'a.

На экране главного меню выберите:

→, L1, ↑, →, ↓, L1,  
R1, ↑, ↓, ←.

### Защита.

На экране главного меню введите:



↓, R1, ←, →, ↓,  
L2, R2, ←, →, ↑.

### Замечание:

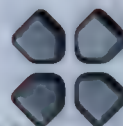
этот код не будет работать, если вы использовали код «Восстановить энергию Glitch'a».

## Mass Destruction.

### Выбор уровня:

Введите следующий код в качестве пароля — это даст вам доступ ко всем уровням:

TTTTTTTTTGP ●



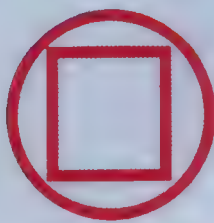
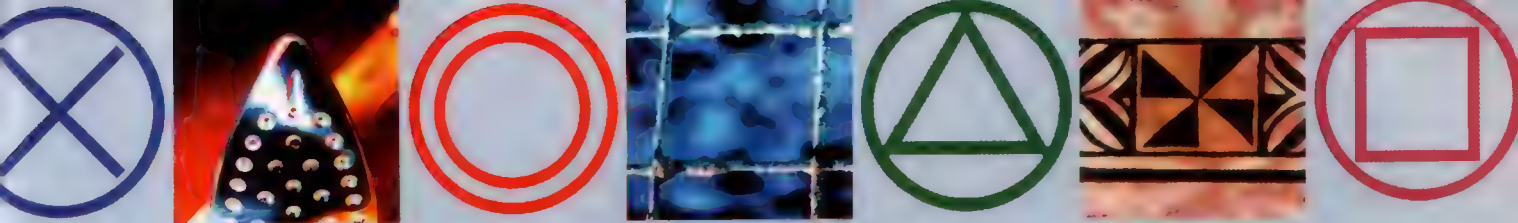
## Ghost In The Shell.

### Выбор уровня и просмотр всех фильмов.

На экране основного меню быстро введите: R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2. Звук подтвердит правильность ввода. ●







### Секреты Galaga.

Играя в Galaga,

во время загрузки основной игры следует помнить: чтобы перейти на следующий уровень, необходимо уничтожить 40 кораблей (всего в игре 8 уровней). Клавиша  $\Delta$  — это auto fire. Если вы пропустили все 40 кораблей, то начать заново можно при помощи Select.

Devil Kazuya станет доступен, если пройти Galaga с одним continue. А если пройти первый уровень менее чем за 18.5 секунд, то вам добавят корабль (двойной выстрел).

Чтобы сразу начать Galaga с двойным кораблем, нажмите вверх, L1, треугольник и крест

на контроллере два когда началась загрузка.

### Боссы.

Все боссы станут доступными после одного поражения. Причем это можно сделать и в режиме Easy. Выбрать босса можно, установив курсор левее Yoshimitsu или правее Michelle в Arcade mode. В режиме двух игроков боссы приведены в виде большого списка. Heihachi станет доступен, если пройти игру без использования continue. Чтобы добраться до Devil Kazuya, вам сначала придется пройти Galaga, затем в Arcade mode выбрать Kazuya при помощи Start. ●



### Tekken.

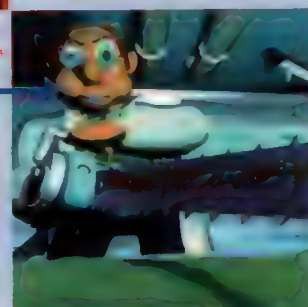
#### Список героев.

Если изображения персонажей вы предпочитаете сухие списки, то вам, перед выбором режима Arcade, следует нажать L1 и R1.

### Theme Hospital.

#### Пароли уровней:

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 2. XOSTTOSX | 8. XTSOTOSX  |
| 3. OOTSXTOT | 9. TSXTOXTS  |
| 4. STOSXXTO | 10. OSXTSXOS |
| 5. OTSOXTOS | 11. TOSOTSOX |
| 6. STSOXSXO | 12. OSXXSOST |
| 7. STTOXSTO |              |



### Theme Park.

#### Много денег.

Введите BOVINE в качестве имени, затем нажмите  $\bigcirc + \square + \times$  во время игры. Трюк можно использовать несколько раз. ●



### Three Lions.

#### Секретные команды.

На экране выбора команды введите:  
England 1966: L1, L1, L1,  $\Rightarrow$ .  
Brazil 1970: R1, R1, R1,  $\Rightarrow$ .  
Die Mannschaft: R2, R2, R2,  $\Rightarrow$ .  
All-Time: L2, L2, L2,  $\Rightarrow$ . ●



### Twin Bee.

#### Выбор уровня.

Наберите больше 573,000. Дождитесь появления принцессы Meroга и нажмите R1 и L1.

#### Темный режим.

Выберите режим Arcade. Во время игры войдите в режим паузы и нажмите  $\uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$  и  $\times$  и  $\bigcirc$ .

### Courier Crisis.

#### Отключение таймера:

Нажмите L1 + R2 на экране выбора района.

#### Показать кулак:

Нажмите L1 + L2 или R1 + R2 во время игры.

Для выбора модели велосипеда введите следующие пароли:

Zaskar: FDFKFKHCJK;  
Pantera: KFKFKFOEKJ;  
STS-1: IFKFKFKGKJ.

#### Пароли уровней:

- 1 EFLCIFCGKJ
- 2 IFLCIFCKKI
- 3 MFLCIFCOKJ
- 4 AFLCIFCKKJ
- 5 FHCLFIGCJL
- 6 FLCLFICCL
- 7 FPCLFIOCJL



- 8 FDFLFIKCJL
- 9 KFLCIFCGII
- 10 OFLCIFCCII
- 11 CFLCIFCOUJ
- 12 GFLCIFCKIJ
- 13 FFCLFIGCJ
- 14 FJCLFICCIJ
- 15 FNCLFIOCJ

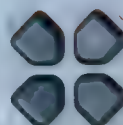
### Ray Tracers.

#### Выбор автомобиля Tsumji.

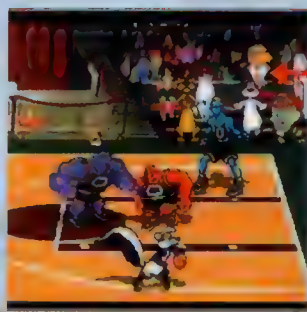
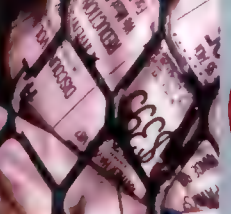
В режиме «time attack» выберите Tsumji в качестве противника. Если вы придете первым, то машина Tsumji станет доступна для выбора.

#### Выбор White Vental.

Пройдите игру всеми машинами без использования continue. ●







## Space Jam.

### Сверх меню.

На экране опций зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и нажмите X. Это приведет вас на другой экран. Бесконечная энергия. На экране с логотипом 'Space Jam' введите: □, △, ○, ⇐, ⇒, L1.



## Vigilante 8.

Все коды вводятся следующим образом. Войдите в режим «game status», выберите любого персонажа и нажмите «O» для того, чтобы появился экран ввода паролей, затем наберите код для:

### Невидимость — I WILL NOT DIE.

### Уменьшенная гравитация — REDUCE GRAVITY

### Одинаковые машины в режиме двух игроков — SAME CHARACTER

### Доступ ко всем машинам и уровням — WMNNWLHTSCULH

### Более мощные самонаводящиеся ракеты («\_» означает пробел) — DEADLY\_MISSILE

### Огромные колеса — MONSTER\_WHEELS

### Секретные выстрелы.

Каждое оружие имеет по два супервыстрела. Перед вами первый список:

### Interceptor Missiles.

вверх-вверх-вниз-выстрел из

Machine Gun (R2); стоимость — 2 ракеты.

### Up-Up-Down-Fire Machine Gun: Cost: 2 Missiles.

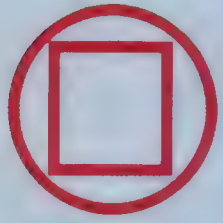
**Bull's Eye Rockets:** вверх-вниз-вверх-выстрел из Machine Gun (R2); стоимость — 1-5 ракет.

**Sky Hammer Mortar:** вниз-вниз-вниз-выстрел из Machine Gun (R2); стоимость — 2 снаряда.

**Bruiser Cannon:** вниз-вверх-вниз-выстрел из Machine Gun (R2); стоимость — 2 снаряда.

**Roadkill Mines:** влево-вправо-вверх-выстрел из Machine Gun (R2); стоимость — 1-6 мин.

**Замечание:** супер-выстрелы не требуют выбора нужного оружия, главное — чтобы это оружие просто было в наличии.



## Motorhead.

**Замечание:** эти коды не позволят вам записать достигнутые рекорды.

Следующие коды вводятся в качестве паролей.

### COWRULES

открывает машины и трассы 2-

го отделения.

### FRAGTIME

открывает машины и трассы 1-го отделения (включая и второе).

### TURBOMOS

открывает Nolby Hills (включая 1-е и 2-е отделение).

### LASTCODE

открывает все машины и трассы.

### INSANITY

изменение демо-режима.

### SOFTHEAD

активация режима motion blur (частота кадров фиксируется на 25 кадр/сек).

### SUPERCAR

установка камеры над автомобилем.



## Tekken 3.

### Альтернативные одежды.

Во время игры Arcade Mode в режиме выбора персонажа установите курсор в нужное место и зажмите R1, R2, L1, L2 пока не кончится время. Когда появится картинка с лицами про-

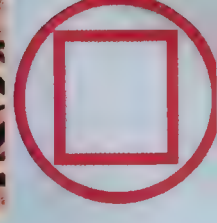
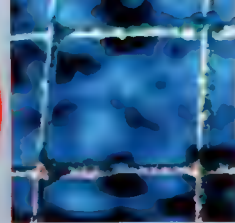
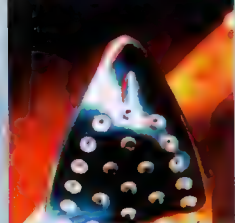
тивников, отпустите клавиши.

### Второй фильм GunJack'a.

Второй фильм GunJack'a (хороший вариант) можно получить, сыграв за него в Arcade mode второй раз. После этого вы больше не увидите глухого конца.

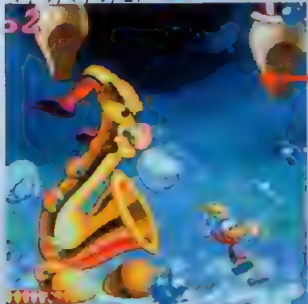
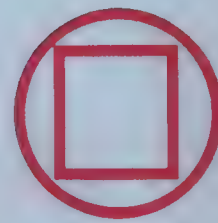






## Twisted Metal World Tour

**God режим.** Зажмите L1, R1, L2, R2 и нажмите ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑. **Невидимость.** Зажмите L1, R1 и нажмите ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑. **Бесконечный боекомплект.** Зажмите S+ и нажмите ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑. **Mega Gun.** Зажмите O и нажмите ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑.



## Rayman.

### Большое демо:

После логотипа Ubi-Soft зажмите L1, L2, R1 и R2. Продолжайте держать до начала анимации кирпичной стены, затем зажмите еще и Start. Когда

экран почернеет, отпустите все кнопки.

### Убрать надпись Pause:

В режиме паузы зажмите R1 и R2.

### Картинка в картинке:

В режиме паузы зажмите R2, затем нажмите O, O, ←, O, O. Чтобы убрать режим «картинка в картинке», повторите предыдущую процедуру.

### Бесконечные continue:

На экране «continue» нажмите вверх, вниз, вправо и влево. Вы получите десять continue. Эту процедуру можно повторить при необходимости.

### Коды уровней:

IGNSZ36N9X.

Band Land, Allegro Presto

### FJNFIQ29P.

Blue Mountain, Twilight Gulch

ZTWQZ3QTFP.

Blue Mountain, The Hard Rocks

ZBNAP36DEF.

Picture City, Pencil Pentathalon

ZSWQZ5QNOZ.

Picture City, Space Mama's

Crater

VPNAP164EZ.

The Cave of Skops, Crystal

Palace

P1NO716NSZ.

The Cave of Skops, Eat at Joe's

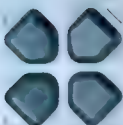
FGNBJ56ZSZ.

The Cave of Skops, Mr Skops'

Stalactities

FJ51IC8ZOP.

Candy Chateau



## Tomb Raider 2

### Взрывающаяся Lara.

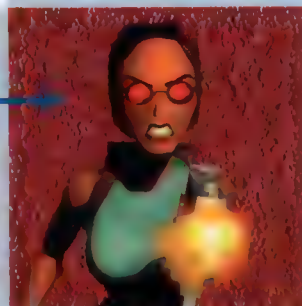
Шаг вперед, шаг назад, остановитесь и сделайте три полных поворота в любом направлении и прыжок назад.

### Вооружение.

Шаг влево, шаг вправо, шаг влево, шаг назад, шаг вперед, остановитесь и сделайте три полных поворота в любом направлении и прыжок назад.

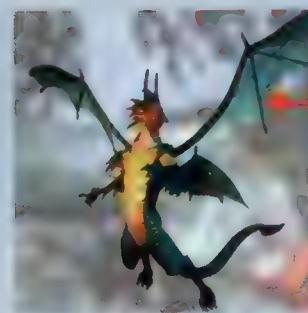
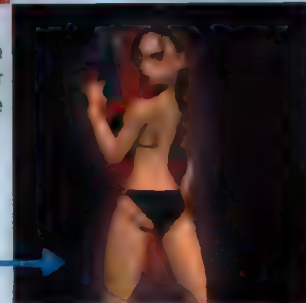
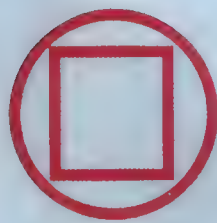
### Прокрутка уровня.

Шаг влево, шаг вправо, шаг влево, шаг назад, шаг вперед, остановитесь и сделайте три полных поворота в любом направлении и прыжок с переворотом вперед.



### Unlimited Flares.

Нажмите L2, когда Lara убрала оружие — теперь она сможет зажечь пламя, даже если у нее нет спичек.



## Cardinal Sins.

Следующие коды вводятся на экране 'Press Start' и дают доступ к секретным героям. Чтобы посмотреть фильмы по каждому из них, выберите героя в режиме «Tournament».

Kahn: ↑, ↑, ↓, ↓, △

Stygian: ←, →, ←, →, △

Redemptor: ↑, ↓, ←, →, ○

Juni: ↑, ←, ←, ↑, □

Mongwan: ↓, ↓, ↓, ↑, △

Vodu: ←, ←, ←, ↑, ○

Bimorphia: →, →, →, ↓, □

Moloch: ↑, →, ↓, ←, □





[illegible]

...rain... Euro...





# УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ !

Журнал Official PlayStation проводит лотерею среди участников анкетирования. Мы хотим, чтобы наш журнал становился все лучше и лучше и помочь нам в этом можете только Вы.

А что бы узнать Ваше мнение, мы и проводим анкетирование.

Очень надеемся на Вашу помощь. Спасибо.

**Для участников анкетирования будут разыграны великолепные призы от ведущего разработчика и издателя компьютерных игр — компании Electronic Arts.**

**Это майки, сумки, часы и другие замечательные сувениры с символикой фирмы.**

**Всего более 50-ти призов.**

Ждем Ваших писем. Наш адрес:

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Official PlayStation».



**Призы предоставлены компанией Soft Club.**



# АНКЕТА

1. Ваше имя и фамилия: \_\_\_\_\_

2. Ваш почтовый адрес (с индексом): \_\_\_\_\_

3. Возраст: \_\_\_\_\_

4. Сколько номеров журнала Official PlayStation (Россия) вы читали? \_\_\_\_\_

5. Какие статьи этого номера Вам больше всего понравились? \_\_\_\_\_

6. Какие статьи этого номера Вы прочитали без интереса? \_\_\_\_\_

7. Какие статьи этого номера Вы не стали читать? \_\_\_\_\_

8. Что бы Вы хотели изменить в нашем журнале? \_\_\_\_\_

9. Какие другие журналы о видео-играх Вы читаете? \_\_\_\_\_

10. Какие из них Вам больше всего нравятся? Почему? \_\_\_\_\_

11. Этот номер PlayStation Вы купили в комплекте с диском? \_\_\_\_\_

12. Если «Да», то почему Вы это сделали? Ведь номер с диском дороже! \_\_\_\_\_

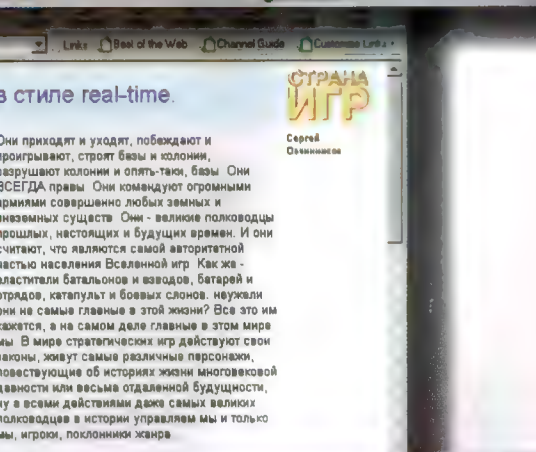
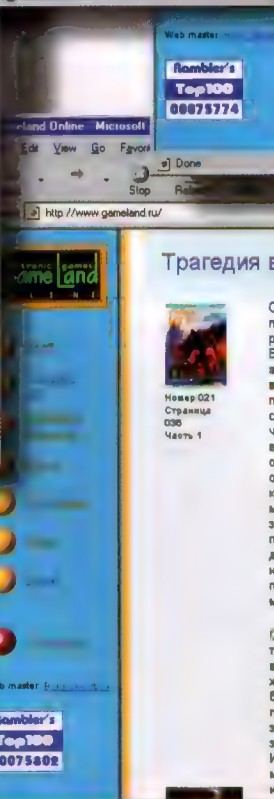
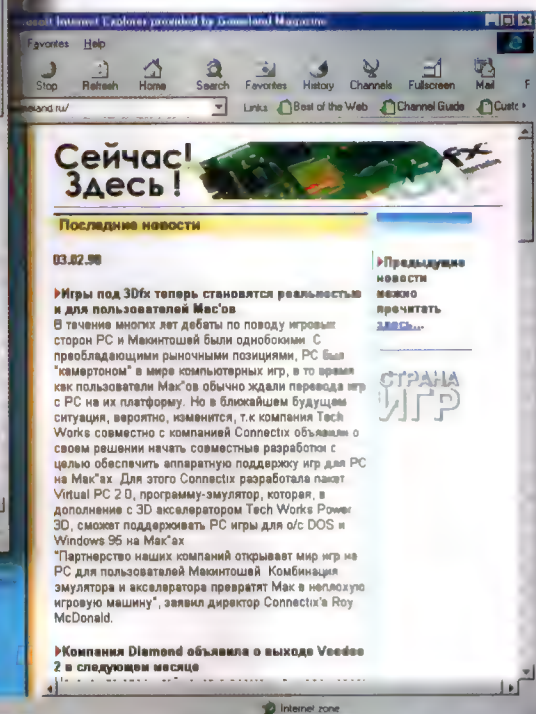
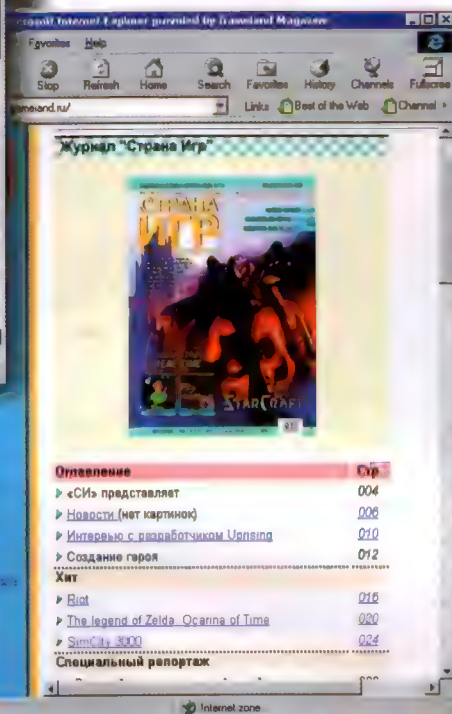
13. Если «Нет», то почему? \_\_\_\_\_

14. Ваши пожелания по улучшению нашего журнала: \_\_\_\_\_





http://



with.  
game land.  
ru



**?** Здравствуйте уважаемая редакция!  
Я хочу помочь Харитонову Павлу в прохождении игры MK Mythologies: Sub-Zero.

После того, как вы взяли ключ, идите к ближайшему лифту. Встаньте на него и нажмите верхний удар ногой (треугольник), и лифт отвезет вас на верхнюю платформу. Идите вправо до следующего лифта и возьмите ключ №2. Поднимитесь на второй уровень и убейте стражника с бензопилой. Чтобы его победить, надо проделать следующее: подойдите к нему поближе, нажмите треугольник и делайте подкат и так далее. Заполучив третий ключ, возвращайтесь на лифт. Нажмите нижний удар рукой (X). Вернитесь к тому месту, где имеются огромные молоты. Идите влево до следующего лифта. Поезжайте на второй, а затем и на третий уровень, возьмите урну силы и свалите статую. Уровень пройден.

Напоследок у меня есть просьба. Расскажите, когда выйдет игра Tomb Raider 3 и что она будет из себя представлять. И еще: опишите, пожалуйста, игру Parasite Eve. Я не могу ее пройти, так как она на японском.

**Геймер Александр. Город Химки.**

**!** Уважаемый Александр, спасибо тебе за то, что ты под-  
сказал нашим читателям как пройти игру Sub-Zero. Что  
же касается Tomb

Raider 3, то ее выход намечен на конец этого года. Уже в следующем номере мы постараемся поподробней ее описать. А пока единственное, что мы можем о ней сказать, так это то, что она очень сильно похожа на Tomb Raider 2. Практически та же графика, те же уровни и враги. В общем, игра нас немного расстроила. По большому счету, эту игру лучше бы было назвать набором дополнительных уровней к Tomb Raider 2, а не ставить в конце названия цифру 3. Тем не менее до выхода этой игры осталось еще немного времени, так что подождем с выводами.

Описывать же прохождение японской версии Parasite Eve мы пока не собираемся. Во-первых, она нам показалась и так не очень уж сложной, а во-вторых, уже в октябре этого года в продажу поступит ее англоязычный вариант. И тогда, возможно, мы вернемся к этой теме.



**?** Привет, редакция!  
Пожалуйста, ответьте на несколько вопросов.

1. Какой самый лучший симулятор футбола?
2. Будут ли в вашем журнале проводиться конкурсы?
3. Какая оценка у игры Batman & Robin?
4. Есть ли игра BattleZone для PS?
5. Вообще, Spawn The Eternal — это хорошая игра?

**Гужинев Павел.  
Город Москва.**

**!** 1. На сегодняшний день — World Cup 98 от Electronic Arts.  
Если появится что-нибудь получше, мы вам об этом сообщим.

2. Скорее всего, да.

3. Она еще не вышла (на момент подготовки к выходу этого журнала), поэтому никакой оценки у нее пока нет.

4. Нет и вряд ли будет. С другой стороны, уже осенью этого года нас ждет появление одной из лучших игр этого жанра (трехмерный гибрид стратегии и боевика) на PlayStation, только от других разработчиков. А называться она будет Uprising X.

5. Одна из самых худших на PS.

**?** Добрый день (утро, вечер), редакция журнала для геймеров России, «Official PlayStation Россия»!!!  
Стаж геймера на SPS у меня небольшой, даже маленький — всего-то 5 месяцев — и у меня возникло много вопросов.

1. Ходят слухи, что в PS можно вставить чип, который позволит ей проигрывать видеодиски. Правда ли это?

2. Вы описываете много игр и в одном из журналов написали, что нелегальную продукцию для изготовления журнала не используете. Где вы берете диски?

3. Почему бы вам не написать прохождение Red Alert?

4. Выйдет ли на PS C&C 2?

5. В какие игры играет ваша редакция в свободное время?

С уважением, начинающий геймер  
**Николаев Алексей. Город Москва.**

**!** 1. Скорее всего, это наглое вранье. Хотя точно ручаться за это мы не можем.

2. Большинство из них нам достаются бесплатно от самих же издателей (хорошо работать в журнале!). Откуда у нас берутся остальные игры, мы не скажем — секрет!

3. Потому что за нас это уже сделало огромное количество других журналов, в том числе и Страна Игр. А вот когда на PS появится оригинальная игра из этой серии, о которой вы можете прочесть на страницах этого номера нашего журнала, тогда мы обещаем вернуться к данному вопросу.



4. Скорее всего нет, так как у PS для этого просто не хватит оперативной памяти.

5. Обычно в те, которые нам присылают для обзора. Есть, конечно у нас и несколько любимых игр, но о них журналистам говорить не принято.





Здравствуйте, редакция журнала «Official PlayStation Россия»!

Я уже давно хотел вам написать, и вот наконец решился.

Я большой поклонник файтингов и больше всего Tekken'a. Когда я приехал после каникул домой, мне попала игра Tekken 2. Сначала я отмахнулся и сказал, что круче «Морталов» ничего нет. Но когда я его увидел, то я удивился: какая красивая графика, какие трехмерные приемы! Через месяц у меня появился третий Tekken. Я его прошел за несколько дней. В общем, я хочу переписываться с другими фанатами файтингов.

И еще. Однажды я читал журнал «Страна Игр» и наткнулся на игру Incubation. Мне она очень понравилась. И у меня сразу возник вопрос, а имеются ли на PS пошаговые стратегии?

Большой поклонник вашего журнала,  
**Соляник Алексей.**

198 264 Город Санкт-Петербург,  
ул. 2-ая Комсомольская, д. 15, кв 1.



С радостью вам сообщаем, что на PS пошаговые стратегии имеются, причем очень и очень хорошие. Из лучших мы бы тебе посоветовали попробовать Final Fantasy Tactics, Vandal Hearts или Tactics Ogre. Incubation, к сожалению, на PlayStation нет.



Привет!!!

Уважаемая редакция журнала «Official PlayStation», у меня к вам созрело несколько вопросов, и прошу вас по возможности ответить на них.

1. Если я не ошибаюсь, то вы имеете близкий контакт с журналом «Страна Игр». Если я прав, то вот мой вопрос. Что же так расстроило ребят при просмотре незаконченной версии игры MK4 для N64?

2. Какая самая интересная, сбалансированная и продуманная Doom-подобная игра на PS?

3. Как там дела с Tomb Raider 3? Фильм начали снимать или еще нет?

4. Будет ли Capcom делать Resident Evil 3?

5. Какой самый удобный аналоговый контроллер для гонок на PS?

Удачи всем вам!!!

**AD, Город Звенигород.**



1. Несмотря на то, что журналы «ОР Россия» и «Страна Игр» создаются разными людьми и для разных читателей, связь между нами, безусловно, есть (даже наши редакции расположены рядом). Как вы могли уже заметить, редакторский состав «Страна Игр» постоянно пытается принизить дос-

тоинства МК, заявляя, что их нет вообще. К сожалению, нашей редакции приходится согласиться с такой точкой зрения на эту серию игр, которая с момента своего появления так и не смогла вырасти из скандальной игрушки с примитивным игровым процессом во что-нибудь существенное. А незаконченная версия МК4 вызвала у них такую реакцию только, потому что в 1998 году это безоб-



разие выглядит уже по-настоящему смешно. Герои игры стали трехмерными, арены также были созданы из полигонов, а вот игровой процесс, анимация и управление остались на уровне стандартов пятилетней давности. Особенно смешно сегодня выглядят движения героев, страшные и ужасные, но все-таки жутко смешные фаталити и лужи крови. В общем, четвертая часть этой игры у редакции журнала «Страна Игр» вызвала неоднозначную реакцию. С одной стороны, им было смешно на все это смотреть, а с другой, им пришлось с грустью констатировать тот факт, что в эту игру опять будут играть тысячи игроков. Мы же пока оставим свои соображения по поводу этой игры при себе, но только до того момента, пока МК4 в окончательном варианте не станет доступен владельцам PlayStation.

2. Честно говоря, игровые компании уже давно нас не баловали чем-либо интересным в этом жанре. Из старенького же мы могли бы посоветовать вам игрушку Disrupter или Powerslave (Exhumed).



3. Фильм снимать пока не начали, а игра появится в конце года (смотри предыдущий ответ).

4. Безусловно. Скорее всего, эта игра появится уже в следующем году, причем только для PlayStation. Более того, Capcom уже успел объявить и о четвертой части игры, которая, правда, выйдет на другую приставку и только лишь в начале следующего века.

5. Родной Sony'вский Dual Shock.



Disney's  
**ACTION GAME**  
FEATURING  
**HERCULES**



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





**Учредитель:**

**Главный редактор:**

**Ответственный редактор:**

**Авторы:**

**Дизайн, Верстка, Цветоделение и  
Иллюстрации:**

**Корректор:**

**Для писем:**

**Рекламная служба:**

**Служба распространения:**

Тел.: 288-3218

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

magazine@gameland.ru

**Вывод на пленки осуществлен  
«Пронат Пре Пресс»**

Тираж 30 000 экземпляров

Тираж CD 20 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official Playstation», обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким-бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии  
компании ScanWeb (Финляндия)

Publisher — Gameland International, Inc.,

488 7th Ave 8G

New York, NY 10018  
 Tel. (212) 336-3717

Phone: (212) 736-2717  
Fax: (212) 344-5933

Fax: (212) 244-5933  
in Finland ScanWeb

Printed in Finland, ScanWeb Company



# GT GRAN TURISMO™

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК  
\$25  
ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



SONY



COMPUTER  
PERIPHERALS

PAL